零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 4月
Vol.174
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

真三国无双6 最强吕布三步走

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



DNF GIRL
王秋紫 看ni妹
游戏选美的最高境界

强打攻略专区
阿玛拉王国：惩罚
全开地图及要点攻略

玩家交流特别版
我把青春献给撸

英雄联盟专区
凛冬之怒 瑟庄妮
携冬之气息奋勇突进的女坦

乱拳打死老师傅
IEM决赛观M5狂虐DIG

把你们的节操都炸飞
高帅富去死 技术宅的逆袭



WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
魔兽世界
卡牌英雄传
最新资料片：大灾难
CD-ROM 游戏介绍光盘
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
卡牌英雄传
卡牌英雄传
52位魔兽传奇英雄人物尽收其中
让你领略发生在游戏之外的经典故事
这是魔兽世界的历史背景 这是游戏玩家们的最爱
这是收藏家的瑰宝
零售价48元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界–卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
电脑游戏攻略
荣誉出品



建议零售价19.8元

超大艾泽拉斯世界地图
690mm × 1090mm

游戏攻略光盘一张
电子版刊物

魔兽玩家必须收藏！！全国书报亭火爆热销中！！

shop33860899.taobao.com

或登录淘宝网 电攻 搜索

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界 地图攻略册》，注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64856122-288

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

bookan 博看网 .com.cn

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 微专栏
010 在山的那边还的那边有一群小编辑
012 写作之路第四期
015 四格漫画
016 撸

PCGG 英雄联盟专区
018 乱拳打死老师傅
——IEM决赛观M5狂虐DIG
020 凛冬之怒 瑟庄妮
——携冬之气息奋勇突进的女坦
022 把你们的节操都炸飞
——现充去死 报复社会

PCGG 强打攻略专区
024 《阿玛拉王国：惩罚》
全开地图及要点攻略
032 真三国无双6·猛将传：编辑部速成班

PCGG 攻略全指引
036 攻略全指引

PCGG 电攻宝盒
056 电攻宝盒

PCGG 占星屋
064 四月桃花朵朵开，动心情话说出来

PCGG 后勤组
065 后勤组

PCGG 卡牌桌游
066 卡牌桌游

PCGG 第一现场
070 第一现场

PCGG 看Ni妹
072 游戏选美的最高境界
——DNFGIRL 王秋紫

PCGG 玩家交流
074 我把青春献给撸

PCGG E网情深
077 E网情深

PCGG 回函卡
079 回函卡

电脑乐园 PC Game Guide 游戏攻略 月历

电攻游戏业界动态表（4月）



1 Sun 权力的游戏

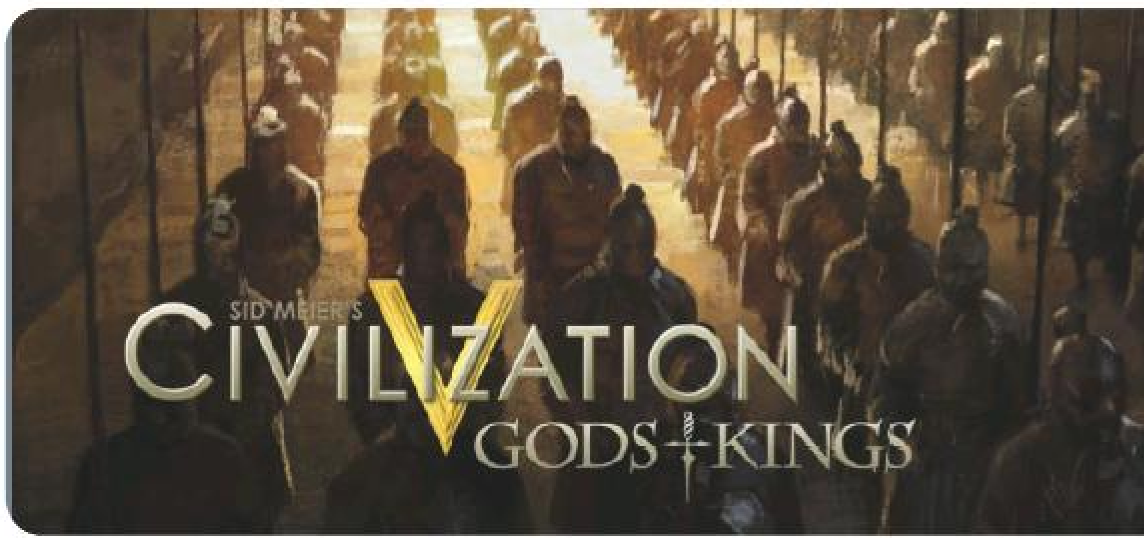
《权力的游戏》电视剧第二季将在4月1日正式回归。新的人物将会加入到列王的纷争之中。同名的社交游戏，同名的网络游戏都可能同时出现。

诺基亚808 PureView手机预计将在4月底全面铺货。这台手机配置4100万像素的超级相机，能够拍摄高清的专业级照片。对拍照手机特别有爱的玩家可以留意它的进一步信息。





由Almost Human公司开发的动作RPG游戏《魔岩山传说》将在4月与大家见面。这款游戏中玩家扮演一位囚犯，被流放到与世隔绝的地牢，然后当然是要想尽办法逃出生天。



《文明5》的资料片《文明5：神王》将会在今年春天适当的时候发布。该资料片增加9个新文明，27个新单位，13种新建筑。同时，宗教和外交也在文明进程中有了更重要的位置。

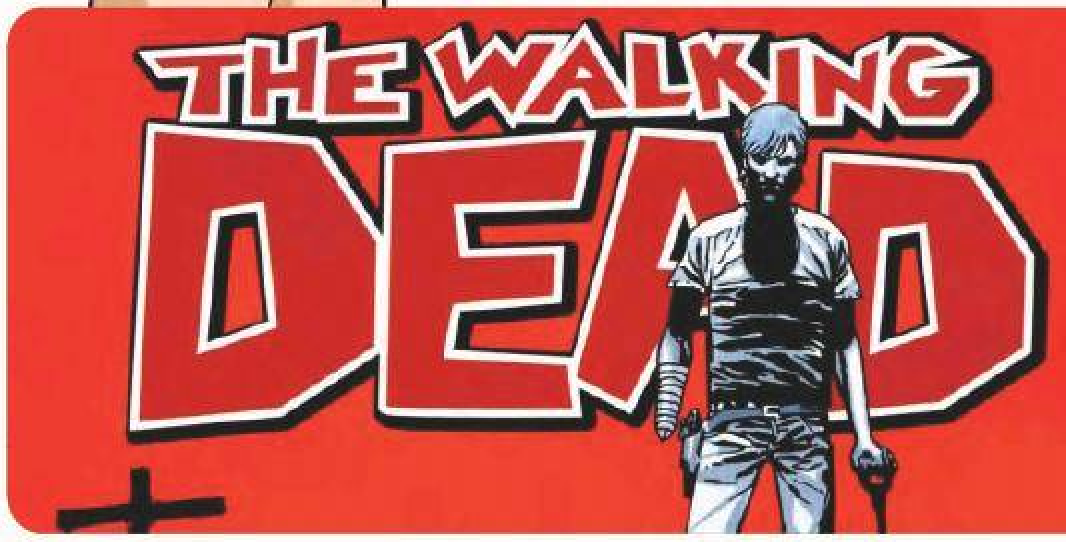


27 Fri 崛起2：黑暗水域

奇幻探索类RPG《崛起2：黑暗水域》将在4月27日与玩家见面。玩家可以行船前往不同的神秘岛屿，运用枪械和魔法技能打败海洋里的海怪，经历一场充满阳光与海盐味道的冒险。



April
is a good month to...



由著名漫画《行尸走肉（The Walking Dead）》改编的电视剧已经被广大观众所熟悉。现在，《行尸走肉》游戏版也将会与大家见面。该游戏预计将会是一款分为5集的冒险游戏，主要玩法还是打僵尸。最快在4月份就能初露端倪。

17 Tue 《巫师2》加强版

《巫师2》加强版预计在4月17号上市。游戏将包含4个小时左右的额外内容、新的地点和角色。同时将衍生到Xbox360平台。





搜狐畅游旗下冰动娱乐最新次世代回合网友《桃园》将在4月底开启内测。游戏采用类似《最终幻想》的“ATB回合”玩法，战斗不读秒，战略节奏提升。另外，游戏运用虚幻引擎3研发，拥有电影级华丽画面。



20 Fri 三国志12

三番五次跳票后，《三国志12》已经重新下定了决心在4月20日上市。



由广州思享网络技术有限公司荣誉出品，百人精英团队倾力打造的一款热血国战PK网游《战殇》将于4月下旬热血首测。游戏以唐末宋初的势力割据为背景，其百人浴血的家族厮杀，千人激战的地图抢夺，万人杀戮的国家鏖战，将带给你上兵伐谋，攻城略地，征战八方的热血体验。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：张开明 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



游戏新闻

X光透视

■编辑：X先生 ■美术：哈秋

■文中评论均不代表本刊观点

微新闻

头条

暗黑5月15日发售

首发地不包括中国内地



《暗黑破坏神3》预计在2012年5月15日正式上市，首发地区不包括中国内地。距离上一款暗黑游戏的发售已经过去了11年。在等待暗黑三的岁月里，世界上发生了很多事情。

■ 整套《使命召唤》系列。从2003年的使命召唤1代到2011年底的现代战争3，一共出了8部。

■ iPod+iPhone+iPad 祖孙三代。在《毁灭之王》刚上市的时候，这个世界上还没有iPod这货。而现在，全世界一年能卖出上亿部的iPhone。

■ 五个《魔兽世界》资料片。WOW是一款神奇的多人在线网络游戏。它彻彻底底改变了整个游戏行业的局面。在等待暗黑3的岁月里，艾泽拉斯世界的人民已经刷了4个资料片，升到了85级。而它的第五个资料片和暗黑3之间的竞速结局还不一定谁胜谁负。

■ 三个版本的Windows系统。等待暗黑三的这段时间里。Windows经历了XP，Vista和Windows 7的几次版本更新。而Windows 8也已经虎视眈眈，准备出世。

■ 如果你同时也是一个掌机玩家，就会发现这期间掌机的跟新换代几乎是蜉蝣一样。它们一共经历了GBA SP；GB Micro；N-gage；NDS；3DS；PSP；PSP2000；PSP3000；PSP go；PS Vita等多个版本。

■ 十届Chinajoy展会。第一届展会上的Showgirl已经……唉，青春苦短啊。

■ 在等暗黑3的岁月里，有人大学毕业了，有人找到工作了，有人不玩游戏了，有人找到老婆了，有人成为了两个孩子的母亲……这些人，他们每天都在"hard"模式下生活，俨然成了藐视所有魔神的专业玩家。

浪子回头蝙蝠侠

浪子回头金不换



斯洛伐克的Zoltan Kohari曾是一名小混混。前阵子他还有过8个月的牢狱之灾。在监狱好好反省自己后，他便化身成为了蝙蝠侠。为当地民众除暴安良。这种义举完全是自发的，他像雷锋一样，扶老奶奶过马路而不留名。只不过，他多穿了一套简易的蝙蝠侠服装。

X：这位蝙蝠侠独自一人艰苦地住在一个恶被遗弃的公寓中，没有水和电。看他的装备就他过得够艰苦。不如下面这位蝙蝠侠，公务员。

公务员蝙蝠侠

Supper hero



巴西陶巴特市（Taubate）市政部门准备雇佣当地的"真人蝙蝠侠"以打击犯罪和保护市民。这位超级英雄是名退伍士兵，名字叫 Andre Luiz Pinheiro。之前就和警方合作过。这位蝙蝠侠没有超酷的高科技武器，也没有拉风的蝙蝠车。他的主要工作是通过口头教育之类温和的形式去制止青少年犯罪。

X：这个安排的用意是要让小孩崇拜正义，不会走向邪恶的道路。

流浪汉热点



在美国奥斯丁举行的一场艺术节上，出现了一些神奇的无家可归者。这些流浪汉身穿T恤衫，表示自己是一个4G网络热点。附近的网络用户只需要靠近他们，就能获得良好的网络信号。代价是每15分钟2美元的收费。这些收入会直接捐给流浪者。

X：有人觉得这是把人物化，有人觉得这只是帮助处境困难的朋友找一份临时的差事，给予他们社会认同感。15分钟收入2美元，一个小时48块人民币。我也想干。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

EVA手机



今年夏天，《新世纪福音战士》的全新剧场版“Q”将会侵入日本的院线。配合宣传，夏普手机将会发行一款限量的SH-06D NERV以示纪念。

X：毫无疑问，这部手机拔下电源后就会显示可用时间倒计时，用光了电池就会把外壳脱掉，开始暴走。

想聪明玩游戏

魔兽世界有益大脑

在米国密歇根州的一项“儿童与科技”的调查计划中，研究人员发现：电脑游戏可以激发儿童的创造力。游戏对于玩家的大脑起到了积极的作用。WoW不仅对于老年人的大脑有益，同时也能提高其他年龄段的人在研究调查中的测试分数。

X：这项研究用了3年时间，对491所中学学生的样本研究后得出结论。应该有一定的说服力。

转发上条

星巴克CIO感谢魔兽世界



星巴克CIO史蒂芬·吉列特（Stephen Gillet）是一个优秀的企业管理者，曾帮助星巴克在经济危机中度过难关。他把自己在工作上的能力归功于在线网络游戏《魔兽世界》，并多次著文进行分析。在他看来，运营一个虚拟世界公会和管理一个企业在某些方面是一样的。一个公司领袖所需的团队精神和沟通技巧，和魔兽世界中的领袖所具有的素质很相似。

X：简历里面加上一笔“管理一个400人的服务器第一公会”说不定能让你的职业生涯大大出彩。

ChinaJoy新会标志

今年是ChinaJoy展会幼学之年。官方发布了新标志。新的标识充满了时代气息。

X：看起来有点儿像电源按键。

老树开花

博得之门加强版



自从1998年首次发行之后，时隔十多年，《博德之门》又将要推出加强版。原开发团队将为这个版本增加一些新的内容。

X：可惜只是一个加强版，画面依然是2D的。现在应该手机也能跑《博德之门》了吧。

谁说安卓不如苹果

安卓手机游戏多



最近，谷歌的APP商店出现了一款名为Kainy的工具。它可以让你的安卓手机控制PC上的游戏。它通过WiFi链接电脑，在手机屏幕上同步显示电脑的画面游戏，然后还包括一些简单的操作按钮。相当于是把手机变成了一个手柄。

X：都说苹果手机游戏多。这个工具一出现，安卓手机+电脑的游戏一定是大大超过苹果的游戏了。就是不知道这个手机用来抄星际能不能跑到300APM。

游戏云平台

易游戏云平台发布

易游戏是一个以云技术打造的游戏、攻略一体化平台。这里不仅可以直观的体验游戏带来的乐趣，更能一键式的解决所有在游戏中遇到的疑难杂症。登录http:///www.yiyouxi.com就能体验。

X：这就是热门的“不用下载”玩游戏的云平台。同时，它还集成了游戏攻略和玩家社区。非常适合休闲的时候耍两把。

网游再添新军

老滚将出online



有传言Bethesda正在制作一款基于《上古卷轴》世界的网络游戏。这款游戏发生的背景要早于《天际》几千年。

X：上古的世界那么大，做成网游再合适不过了，BUG一定不会少。

口袋街机

Neo Geo移动版



曾经的街机的辉煌将在口袋中重现。Neo Geox将会采用3.5寸屏的设计，包括饿狼传说、合金弹头、拳皇94、侍魂等经典游戏都会伴随首发。

X：曾经的街机就要变成“街上走也能打的机”了。

X光透视

编辑：X先生　美术：哈秋



核消息泄漏，愚人注意了

办证 14141141

这是一个充满山一善意谎言的季节，这是一个空气中弥漫着玩笑的季节。我们步步为营，设着陷阱，也提防着陷阱，我们却乐此不疲。这是四月的第一天，做一天的傻瓜，快乐别人，也快乐自己。

刺客信条III转型射击游戏

由于被玩家抱怨长期吃老本，不思进取。育碧蒙特利尔工作室最近发表申明：下一部刺客信条将会走射击游戏路线。

育碧表示，这款射击游戏究竟是采用第一人称射击呢，还是第三人称射击呢，还没有想好。但一定会保证射击花样的多种类。例如，你可以用弓箭射击，也可以使用短枪射击。完成了一系列任务后，还可以获得具有时代性的枪械。结合游戏发生的背景（美国独立战争时期），印第安人的吹箭也是一种可以选用的武器。吹箭上的毒能够使敌人反映迟缓，在多人模式（没错，有多人模式！）中可以让敌对玩家的屏幕变绿。



在丛林中的隐匿战斗包括打猎关卡。在旷野中找到足够生存的食物也是刺客锻炼必不可少的一块内容。



有关近身刺杀的动作戏份在《刺客信条III》里将会处在一个补充技能的地位。毕竟用刀剑去挑战火枪是不理智的。好在我们的刺客学会了扔飞斧和飞刀。

反恐精英：军火库模式

反恐精英：全球突袭的开发已经进入了尾声。最近开发者透露，游戏将加入全新的“军火库模式”（Arsenal）

该模式下，玩家出生的时候都可以拿到一把轻机枪，例如MP5。然后如果你在游戏中杀了人，下一回合，你的枪支就可以升级，比如升级成AWP；如果你在游戏中落败了，那么你的枪械就会掉等级，比如退化成一把沙漠之鹰。这种模式的加入是为了把保证那些核心玩家的利益。有些玩家认为，他们自己的实力非常强大，理应不会在游戏中输给菜鸟。如果牛人赢了，就应该让这种实力差距越拉越大。

设计师同时还表示，这种游戏模式给了年轻人一个活生生的教训，让他们对现实社会的残酷做好心理准备。

如果菜鸟发现自己手里的武器越来越糟糕，那么他们就会花心思研究地图，选择一个地方CAMP起来孵小鸡，而不是傻傻地端着一把好枪上前线送死。





在军火库模式下，玩家的金钱不再用来购买武器，而是用于添置服装。一套上流的土匪时髦装扮就能显示出您高档的身份与出众的品味。如果想要穿着体面，花一点钱做人民币战士也是必须的。

魔兽世界将发行纪念版点卡套装

暴雪为了纪念即将上市的《魔兽世界5.0》特意发行了一套全新的点卡。这套点卡别出心裁地将战网点数印成钞票面额。有喜欢收集的玩家可以上魔兽世界官网预购。拨打订购热线12345678也能预订，前一百名玩家还能获得额外赠送的精美小礼品一份。







马克思佩恩2D漫画眼镜

玩过《马克思佩恩》游戏的玩家一定对其中的漫画风格剧情介绍印象深刻。现在R星公司决定把这种美好的体验拓展开去，在全部的游戏中都提供2D漫画的画面。当然，游戏本身的画面还是3D的，但是只要你购买它家配套推出的-36D眼镜，就能看到纯2D的优美画面。这种眼镜利用高科技的透光滤镜，将3D的游戏画面变成2D的动画场面，可以说是一种复古的创新。



该款眼镜的研发获得了广大显卡厂家的支持。特别是那些老牌的显卡厂家，他们的古董显卡在支持2D画面时会有天生的优势。



从流出的谍照来看，虽然是即时演化成静态图像，但《马克思佩恩3》的画面一点也没有掉帧的现象。这种变革对晕3D的玩家真是福音呐。

街霸X华盛顿



卡普空（Capcom）一直以来就擅长制作格斗游戏；更擅长兼并别的制作组，乱入各种元素到他们的游戏中。为了进一步提高在欧美市场的销量，卡普空决定出品游戏《街霸X华盛顿》。该游戏中加入了更多欧美元素，以美国名人华盛顿为主角。故事发生的背景时代也正好是华盛顿时期。故事发生的背景地点也正好是美国东部的华盛顿。这款新游戏将会首先登录PC平台。

Xbox 720改名为Xball 720



微软某高层表示，今年的E3会展上，他们不会带来新一代Xbox的研发信息。因为他们已经决定将下一代Xbox改名为Xball。这种设计并不光只是主机外观上的变化。球形的设计对主机的能源利用和散热都有好处。一位了解内幕的人士向电攻透露，微软把游戏机改名为Xball的另一层原因是为了惩罚那些恶意抢注Xbox有关商标和域名的山寨商人。

《手机危机》研发完毕



Crytek公司（《孤岛危机》系列的东家）公布了他们开发的第一款手机游戏，名为《手机危机》。它是一款高品质的解谜游戏，结合了策略和物理谜题。游戏的画面生动鲜明而且细节丰富。

◀ 理所当然的，该游戏的画面太过强大，能够秒杀目前市面上一切移动平台的显示芯片。Crytek公司警告玩家不要在气温高于30度的环境下玩这游戏，不然可能会引起烫伤或者火灾。

同时，游戏公司建议玩家配备冰袋，使手机的液冷更加高效。但他们不会对因此引起的电池板燃烧和芯片短路负责。



《战地》采取道具收费



一开始，EA还考虑进行月卡收费，但遭到老玩家的强烈反对。既然已经在上市时一次性收费了一票，怎么好意思再以后收月卡钱呢？

EA Games某高级副总裁最近在接受采访时分享了《战地3》及《荣誉勋章》系列游戏的开发理念，并谈论了EA未来的商业计划——道具收费。

虽然《战地3》取得了非常不错的销售成绩。但EA显然对这款拳头产品的盈利能力还不满意。由于目前他们已经把《战地》当成了一个在线游戏来运营，所以像在线游戏一样出售道具也是完全正当的收费方式。接下来他们将会推出的《荣誉勋章》新作也会参照同样的方式收费。

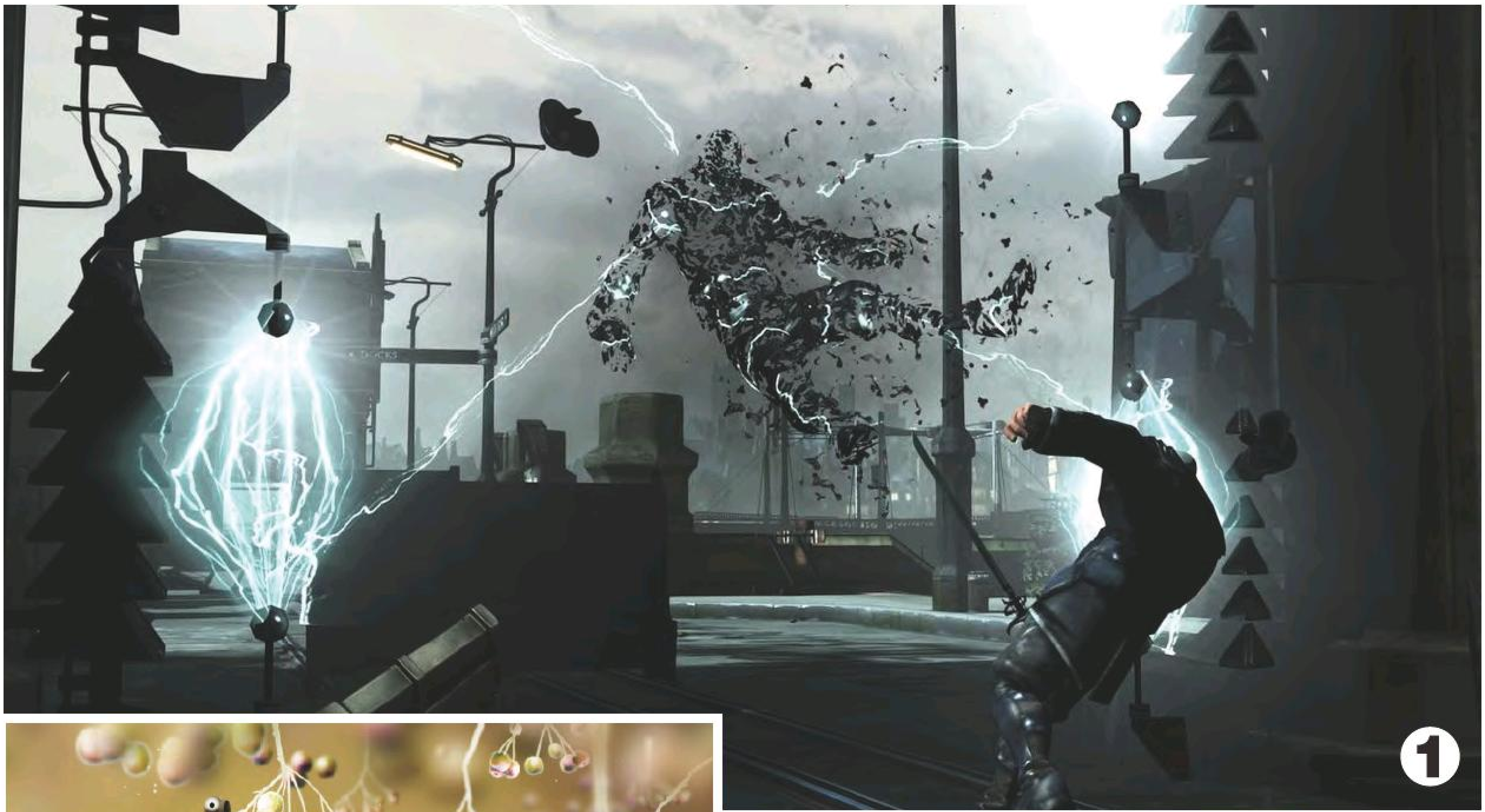


首当其冲的收费点就是弹药。免费玩家依然可以进行游戏，但可能会面临弹尽粮绝的处境。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

新游X光片

■编辑：X先生 ■美术：哈秋









1 游戏《耻辱（dishonored）》是一款第一人称潜行动作游戏。去年8月首次被披露，因为背后的制作人团队非常大牌，所以获得很高关注。玩家在游戏中可以见到大量蒸汽朋克风格的武器和环境。玩法结合暗杀、渗透和动作。最快在今年第二季度与大家见面。

2 《植物精灵》是一款环保题材游戏。它描述有害的生物威胁森林的生态，玩家操纵五位精灵战士前来保护森林，守护植物种子。被有害生物污染的植物会以黑白来表现，画面的艺术风格非常细腻。

3 Haemimont Games制作的策略游戏《黑手党：黑帮之城》预计将在今年年底出世。该游戏画面有一种黑帮片的感觉。玩的时候恍惚觉得自己在演一部默片老电影。

4 《模拟城市》的新一代作品已经在开发中。预计明年就能与大家见面。新的模拟城市设计采用全新的3D引擎打造，画面更加细腻鲜艳。城市建设能对居民的生活产生即时的互动。









❺《命令与征服：泰伯利亚联盟》是一款基于网页的游戏。3月中旬就已经开始免费测试。这款游戏是基于HTML5制作，玩家可以在网页上见到曾经熟悉的游戏画面。

❻和新iPad一起发行的高清游戏《搏击长空：制空权》因为天生的高分辨率，即使抗锯齿功能开得不高，图像一样也能有很好的表现效果。

❼采用“冰川2”引擎制作的《杀手5》支持同屏可达1200人的人群互动渲染技术。玩家可与超大规模的人群进行互动。同时还能影响其中的任何一位NPC。

❽由索尼在线娱乐开发的网络游戏《行星边际2》展示了它全新的画面设计。该游戏继承了初代中的经典原创设计，另外还融入了现代玩家所喜爱的FPS和MMO元素。

注释：微专栏醒目，注明资料来源于 腾讯微博 t.qq.com

专 微 栏



章老湿 念过几年书，尘世中一个迷途小书童
X先生 电攻新人，喜好不明，兴取向不明
P羊 温柔娴淑，勤劳奋进
肥龙 好写文章，因为没钱，愤世嫉俗
贪睡猫 宅男始祖
Samtown 著名帅哥，女读者众多
朱朱 “非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

在山的那边海的那边有一群小编辑……

去年“蓝精灵体”爆红网络，“编辑体”也借此好好地红了一把，仔细研究不难发现，每一个网络流行的文体中，都有编辑的份。伴随这些文体流行的往往是苦逼字眼，自嘲中也流露出对现实的无奈，比如说前段时间流行的“植物人”体也是让我心有戚戚焉。

【杂志编辑遇车祸成植物人 首页错字将他唤醒】某电脑游戏杂志编辑李XX遇车祸成植物人，医生说活下来希望只有万分之一，唤醒更为渺茫。他的Leader和亲人没放弃，他们根据李XX视工作如命的作风,每天都在他身边念：“XX，首页又出错别字啦”奇迹终于发生，李XX醒过来了，第一句话：“主编发现了吗？”。

把上述关键词置换一下的话，杂志编辑、网络编辑、美术编辑……都适用，每个编辑心中，都有一份难言的痛。



膝盖中箭体，也有编辑的份

编辑最讨厌的十件事


穷，是一种挥之不去的哀伤

编辑最讨厌的十件事情：

1、算稿费（没错，简直是绞尽脑汁，跟会计做假账一样操心）；

2、熬夜赶稿（想睡不能睡才最寂寞，交稿交不出是折磨——请自动脑补《离歌》的旋律）；

3、作者拖稿（大爷求您了截稿日到了再不交稿杂志就要流产了）；

4、错别字（看到满篇错字病句的文章咬牙切齿痛不欲生虽然自己也常犯）；

5、上头审核（敏感字的问题是个大问题，能说不能说的界限很微妙，经常纠结于此会导致内分泌失调）；

6、读者喷你（众口难调啊，我又没法挨个问读者：大爷，今天想来点什么？）；

7、穷；8、穷；9：穷；10、穷……

三种青年编辑版


普通青年


文艺青年


游戏青年

走着走着，我们就老了

腾讯微博有一个讨论“游戏古董”的话题，大家在一起感慨当年那些永难磨灭的经典！老游戏的魅力历久弥新。跟现在快餐式的游戏方式相比，早年的无兄弟不游戏，让人怀念。看了下话题内容都是以回忆老游戏为主，但是作为经历过七届ChinaJoy 的男人，我觉得自己本身就是一个“游戏古董”……发下几年间的造型对比，结果引来一批老友的赞叹：

小飞马：区别真心大啊……越老越2！

肥龙：吾十有五而志于游戏，三十而立，从心所欲，不逾矩。

老姚：我擦！这第一张是你么！这人设实在太违和了！

肥龙：如假包换，年轻的时候不算脸蛋和身材的话，也是比较玉树临风的。 游博小贝：第一张你不说我真没看出来是你……

火狼：第二张你能看出来有我吗？

肥龙：一入游戏深似海，编辑催人老……

禅语说：色即是空



世界这么乱，装纯给谁看？

微博：1979年，《大众电影》复刊，“就是要美！文字的美、画页的美、编排的美、内容的美，封面要漂亮女演员的漂亮照片。”同样的烦恼又来了，主编林杉对马锐说：“你知道吗，咱们同行里说我什么？好色之徒！”但尝试一期不用美女的封面，发行量当期狂跌六十多万。

平面媒体的日子越来越难过是事实，一方面是社会发展大趋势的原因，一方面也是平媒容易形成定势难以改变、突破的原因，当然还有一方面是某些“不可细说”的原因。我记得当年阿汤开设过“食色性也”的栏目，后来夭折了。我觉得以纯洁的名义来洗涤杂志的内容完全是扯淡，互联网都这么乱了，平媒还装纯给谁看？什么是好栏目？读者喜闻乐见的栏目就是好栏目！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

你的密码是多少？

中国开发者技术在线社区（CSDN）600万用户数据泄露的事件，经过几天的互联网震荡，今天已经跟没事一般。不过通过这次事件暴露出的一些数据，倒是很耐人琢磨一番。下图是网友分析的600万用户密码规律，我不知道电攻的读者们都是什么样的习惯，大家不妨来对号入座。



你是哪种青年？

无懈可击的逻辑


老实说，你第一眼看的是哪里？

不知道大家有没有发现，现在游戏所谓的代言、宣传，往往跟内容并不相干。什么“点我就脱”、“来上我啊”之类的诱惑比比皆是，宣传的内容跟游戏的品质形成严重背离。但是仔细研究的话往往有着严丝合缝的关系，这种偷换的概念让人扭曲，那种心情，就跟下面这位外国网友的遭遇一样。

“昨天下午我和女盆友一起回家，我甩下她的胳膊，掏出手机拍了这张照片。她很生气，对着我大喊，一天没理我。但是说句实话，狗开车上街你一生能看见几次呀。”

马桶盖上玩游戏


科技改变生活

厕所的另类风情，你懂的，我当年曾在杂志上大力宣扬过“马桶文学”给社会生活所带来的积极进步意义，如今，这方寸之间越来越有发挥之地。

伴随着科技的进步，我们小时候的梦想正逐一被技术所实现，比如说我小时候异想天开躺在床上看电视（是那种变幻各种体位的“看”法），如今已经被IPAD所实现；高中的时候幻想躲在被窝里看电影（没办法学校管得严啊），如今手机、PSP、IPOD各种设备都实现这一梦想。接下来的梦想是什么？长生不老？青春永驻？武功盖世？……oh~yeah！

还有什么不可能？

两大视频网站优酷和土豆合并了，两个苦大仇深的对头，两个不死不休的对手……他们的撮合让很多网友又相信了爱情。既然他们能走在一起，那还有什么不可能？

既然《铁拳》都能X《街霸》，《魔兽世界》为什么不能上《使命召唤》？既然小鸟能射猪头，为什么不能打飞机？只有想不到，没有做不到；撑死胆大的，吓死胆小的！看看游戏界的那些不可能的结合（皆由玩家制作，暂时切勿当真）：



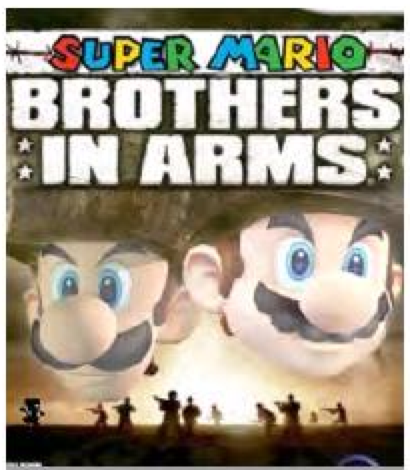
使命召唤：现代魔兽争霸

评语：兽人就是爱打枪，有什么不可以？

评语：能射猪头，也可打飞机，小鸟，飞机中的战斗机。



捍卫雄鹰伊尔2：愤怒的食肉鸟



超级马里奥兄弟连

评语：那些基情战斗的岁月，这次是史上最严峻的考验——二战。



塞尔达的野兽传奇

评语：当你可以哀嚎的时候又何必费心说话呢？



旋转合金装备

评语：一个开设在敌人后方的马戏团。好消息就是，你可以将整整一排人都塞进一辆迷你汽车中。

中国网友“占领”奥巴马



这则消息是否发布我是经过深思熟虑的，因为这里面包含了政治、种族等各种敏感因素，后来我一想，人家官方单位都默认了，咱还忌讳个啥？

网络拉近世界距离的范例是：一天，美国总统奥巴马被中国内地网友自带“板凳”强力“围观”了。事情要从2月20日说起。那天，中国网友突然发现，可以登录社交网络Google+。一打开，就看到奥巴马的G+页面推荐，还等什么，赶紧去占个沙发、坐上板凳、顺便跟“lz”打个招呼……之后，这个页面的评论就成功变成了“中文版”。

沙发”，“板凳”，“强势围观”，“抢站票”，“占座”，“火前留名”，“前排”，“占位，广告位招租”，“前排兜售瓜子汽水”，奥巴马的任何一条博文，都吸引了数百条中文留言跟帖。中国网友“秒杀”般的快速行动力，让奥巴马主页留言成功地被“刷”成了“中文版”，就算中间穿插几条字母留言，读一下就会发现，那是汉语拼音。

英国广播公司（BBC）报道：“参加‘占领’活动的中国网民绝大多数留言都是简体中文字，他们在谈论占领家具并自带零食和饮料。”

点评：这则笑话充分说明了中国网民的现状，这些占领奥巴马的网民还算客气的，他们这些政界人物没见识过中国式喷子的威力，很多外国网站和论坛都屏蔽了中国大陆IP（作为游戏玩家应该很清楚这个状况），原因无他，喷子们上来就不分青红皂白丧失理智地左右互骂。

专微栏



章老湿 念过几年书，尘世中一个迷途小书童

X先生 电攻新人，喜好不明，兴取向不明

P羊 温柔娴淑，勤劳奋进

肥龙 好写文章，因为没钱，愤世嫉俗

贪睡猫 宅男始祖

Samtown 著名帅哥，女读者众多

朱朱 “非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

作者 有时右逝

写作之路（第四期）

本文仅代表作者观点

7.乐队

我在学校的最后一年，就是广播站的前任站长已经离去的那一年；当然了不少人也都传说他被仇家埋在了建筑工地里，详情我不好妄自菲薄。现在广播站里换了一套设备，外加新的主播是一个美女，声音又嗲得不行，导致广播站人气一路上升。所谓卸磨杀驴就是这个道理，在获得群众支持后的第一个礼拜广播站和我单方面解约了。

我倒不是不想继续靠写字赚钱，问题是吧，校报现在是那个有单反的记者当头儿，因为被处分的事情这几年对我一直怀恨在心，自然不肯接纳我的稿子。其他地方的话，也真没有什么给稿费的工作。这真是挺麻烦的，难不成我要去街头卖艺？不过我这个职业街头卖艺的话收益还真不如胸口碎大石的哥们们。

这个时候我才确切的感觉到了一种朦胧之中的指引，告诫了我一个作家的使命究竟是什么：饿死。想起来了报纸上接二连三消失的笔名，我不由得开始怀疑自己的命运已成定数；如果平均一下一个笔名只有三个月的寿命，那么有六百多个笔名的我岂不是只有……

哦，150年的寿命，这么一想倒是挺乐观的。

不过既然想到了卖艺这个地步，我立刻回去找到了我大学乐队的几个哥们，拿起了久违的乐器准备重操乐队。当时的我手还没有好透，加上我是鼓手，很有点力不从心的感觉。但是你们要知道，作家的道路上就算全部都是荆棘，你也要匍匐前进一往直前。

所以我提出来了，既然最近不能排练，那咱们写歌吧；而我，自然是写歌词了。

小编辑自从上次我受伤之后对我一直很照顾，竟然动用职权把广播站的音响借给了我们。顺便一说，现在小编辑其实已经是报社社长了。啊？你说那个记者？没错他也是社长啊。对啊，我从一开始就说，这个报社有两个社长吧？有时候官僚体制过于臃肿还是有好处的。

小编辑信誓旦旦的说，让我们加油写歌，弄好了录音然后用广播站给全校的同学听。听完这个消息我们乐队顿时兴奋难耐，奋勇排练新歌。

歌词大意是这样的：

我就用我的愤怒点燃悲哀
去他妈的吧你的爱
你以为你是个姑奶奶
其实你就是一盘食堂的隔夜菜

这首歌的创意是来源于乐队一个哥们伤心的感情史，就不详细说了。朋克么，要的就是愤怒要的就是怒吼要的就是这种生不如死的体验感。曲风简单，但是唱出来很有味道。我霎时间觉得我这个作家才华已尽，就算现在死掉也可以瞑目毕竟我算是攀登上了文学的顶峰。

但是在试演的时候，小编辑连连摇头，说要是这个歌词的话别说帮我们播放了，就连录音都很难申请。顿时我们失落至极，忙问是不是可以调整。小编辑耐心的听了三遍之后，说问题就出在歌词上。乐队的兄弟都一脸特别不爽的看着我，意思是我拖了后腿。我很不服





气的说歌词怎么了？

“是你写的吧？不够积极向上。”小编辑一眼识破直捣黄龙。大家频频点头，然后在怂恿之下小编辑自发拿回去了歌词说明天给我们乐队一个新的生命。

第二天，歌词改回来了。大意如下：

校领导来到南开
每个同学都笑开怀
啦啦啦啦啦啦啦啦啦啦啦
每个同学都笑开怀

看完歌词我呆了，先不说笑开怀是不是抄袭了那个“我们的祖国是花园每个人脸上都笑开颜”的歌曲，但说中间那个啦啦啦究竟是什么用意我都没有参悟，于是不耻下问过去咨询小编辑。

小编辑看了一眼，说，啊这个韵脚我实在不知道怎么押运了，就写了这句。顿时我看着小编辑的目光不再鄙视，而是惊为天人。

如此一来我们乐队差不多成了一个积极向上的乐队，尤其是歌词，笑开怀啊笑开怀。我整个人都崩溃了，觉得这么一演出结果非得……

没想到第一次演出结果大获成功，下面的观众纷纷笑得死去活来，只有前来参观的校领导一脸愠色。回去后他们专门开展了一场校长会，说：“这首歌，先不说其艺术价值；领导去了，他们啦啦啦啦啦什么呢？这不明摆着是嘲弄领导吗？这首歌问题就是出在歌词上！谁是作词！！！”

小编辑是个好人，她觉得这个乐队是我的心血，所以在作词上特别用粗体字写着：有时右逝。

三天之后，乐队解散，我被通报批评。不过让我欣慰的是，就像之前预计的一样，广播站中午的片头曲已经换成了我们的新歌：“下面请先听我校摇滚乐队《三个圣职-器乐团》的新作，《每个人都笑开怀》。”

小编辑一边听着歌乐，一边问我，哎，你们乐队的名字真怪啊，怎么听着好像是……我说，啊，是啊，我起的名字，三个生殖器乐团，因为我们乐队是三个男人么。小编辑脸红的表情逗乐了我，然后我其实挺害怕的，没想到这个乐队名字都报了，不会再处分我一次吧。

后来这首歌不再有朋克的愤怒，转手把版权卖给了我们学校的合唱团。小编辑从中周旋，一共卖了2000元。我分得700，说给小编辑一半，小编辑说，不用，干嘛啊，谈钱。我笑笑，说，这是你应得的啊，你……

“好吧，只拿一半哦，多了我不要了。”小编辑立刻说道。

我后半句话没说出来，咽了下去。天杀的作家的傲骨啊！我装什么慷慨啊！

那段时间，走到哪里，身边都能传来笑开怀的歌声。我挺欣慰的，身为一个作家第一次跨界合作就获得了如此大的成功，实在是出师未捷身先死……不对不对，是出师捷了身没死，长使英雄卫生巾。可喜可贺。

8.杂志

既然学校里所有的路都已经锁死，我必须谋求自己新的发展。小编辑不愧是一个编辑，搜罗了不少杂志送到我的宿舍，上面都有征稿启示。我盯上的第一本杂志要雇用一个专栏作家，抱着侥幸的心理我打了电话过去，对面一个半死不活的声音和我勾搭了三四句之后说道，行啊，邮寄一份简历过来吧，邮箱是……

当天晚上我在宿舍里准备我的第一份作家简历。一群人在我身后张牙舞爪出谋划策，折腾了大半夜，最后我实在扛不住一群人的骚扰一拍桌子上床睡觉了。而他们很热心的帮我改完了所有细节。

第二天我特意去后面的小商店拍了一寸照片回来准备邮寄资料。结果宿舍的哥们说，不用了，已经帮你邮寄出去了。我一愣，说我没贴照片啊。他们说没事，正好有我抱回来的杂志，就剪了一个封面贴了上去。

第三天回信就到了。开了信封第一眼就是这句：“梁朝伟先生，您好。”

是不是寄错了？我迟疑一下，继续看到：“虽然您起了一个‘有时右逝’的笔名，但是您的照片我们编辑部还是一眼认了出来。杂志能够有幸请您指点自然荣幸之至，还望您可以与我们保持长期合作，互惠互利。”在我一筹莫展的看完回信之后，猛然发现无间道的海报上梁朝伟的头像被人切掉了！

我当时就日了，这么下去不是骗人吗？于是我火速重新写了一份简历贴上

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

我自己的照片然后附上一封致歉信：对不起，上一张照片是艺术照，这是我的生活照，我很有诚意与贵杂志社进行合作，希望能给我一个机会。

邮寄之后依旧是三天回信翩然而至，打开后就一张纸；我心说，好，合同！然后拿出来一看，是一个用宋体字初号加黑打印出来的大字：滚！

下面是出版社盖章。

几个哥们传阅之后纷纷表示，连拒绝信都这么正规，想必一定是个好杂志，劝我加油；而另一部分人觉得既然肯花这么多墨水打印一张废纸，想必一定是个好杂志，劝我上进。虽然我坚信我这几个兄弟里面一个靠谱的都没有，但是他们这些人聚集在一起就成为了一个全新的集合体：群众。既然他们的观点出奇一致，那我也只能相信一句话：群众的目光是雪亮的。

于是我用十年磨一剑的气势酝酿了自己人生中第一个短篇，讲述的是“一个老太太被车撞倒然后被人扶起来然后肇事司机低下了羞愧的头”这个荡气回肠、传唱千古的故事。写这个文章的时候我觉得自己轻车熟路啊……但是这篇文章在内部评审的时候被人撕掉，说，你要写就写校报那种风格的，不然没人看。于是这个夜晚我彻夜苦战，本着十个小时磨一剑的气势写出了人生中第二个短篇，讲述了人民群众因为网线网速网费等三网问题和校领导进行了立时长达一个月斗智斗勇的抵抗活动，期间涌现出了无数可歌可泣的英雄人物：有英勇偷电后来导致我们这个区大停电的理工系同学，也有私改线路扩充流量的电子商务系同学，更有企图运用法律手段维护自身合法权益的法政系同学。虽然我们无一例外战死沙场，但是这份精神会继续流淌在历史的长河中永不泯灭。

正所谓真金不怕火炼，投稿之后很快收到了编辑的电话，说文章很好，因为排版问题他们决定三个月后正式刊登我的作品。霎时间我觉得自己被认可，自豪之感油然而生；但是一个礼拜后噩耗传来，这间杂志倒闭了。油然而生的自豪感顿时被火上浇油，促使我发愤图强瞬间写出好几个短篇投给各个小说杂志。

不久之后编辑们纷纷回信，表示我文笔不错，但是方向性上有显著错误：“请您务必弄清楚‘短篇小说’和‘黄段子’之间的区别，谢谢。”

可以说这个期间是我文笔定型最关键的时期；当时我的笔锋淫荡内容情色，确实难登大雅之堂。不过从那个时候起，我就告诉自己，我要写出一篇可以光天化日之下和读者见面的文章。

小编辑一直都在辅助我——虽然更多的时候是出于好心，但是实际上给我填了很多麻烦。因为她经常给我提供许多的少女杂志供我参考，里面的内容基本上都可以加以简要概括：撞车了，男人扶起来女人。光看故事大纲似乎和我高中作文差不多，但是具体情节稍微展开之后是：男人开着自己的保时捷撞车了，女孩子穿着一袭白衣跌倒在地，然后男人扶起了女人。如果情节再展开就是：一个英俊潇洒万人迷但是却单身的男人开着自己的保时捷911跑车不小心在一个雨天碰到了一个冷若冰霜家境贫寒守身如玉的美女然后帅哥立刻下车扶起来地上的女孩子在拉住她手的一瞬间顿觉自己发现真爱但是又碍于自己的骄傲不肯承认美女又是一个天然呆什么都不明白无论男人如何暗示都不能理解男人的感情中间的情节变为纠结最终在男人终于表白之际……女人死了。

千篇一律，但是给我的震撼还是很深的；我没想到把我写过无数遍的高中作文略微修改，只要人物年轻一些就可以有这么大的效果。虽然我这个人很不喜欢拖字数，中间的情节能减则减，甚至可能撞完车之后女人一看男人的车牌子，立刻就去开房了；但是我知道这么写是肯定不行的，归其根本原因就是：字数不够。

稿费是按字数算不是按照剧情算得。

于是我开始仿照看过的爱情小说写一对情侣之间羞涩的爱情故事。为了让剧情高潮迭起，我设计的是男主角是一个医生而女主角是一个大学生。前端就是各种相遇相逢无须赘述，我在小说中段就表示出“女主角得了白血病”，纠结之极；在大家都以为故事结尾的时候，女主角竟然在医院里换血成功而剧情得以继续发展；然后剧情发展没多久，女主角再一次感染了癌症，剧情又一次纠结至极；在大家都以为“这次肯定结局”了的时候，女主角竟然再一次康复了！不过大家都以为剧情圆满落幕的时候，女主角再一次获得了艾滋病！此时此刻读者们一定都觉得，嗯，肯定能好；然后剧情是，男人死了，男人身边的护士们也死了，大家都是艾滋病而死。后来女主角也死了。

剧情终。

多么美好、多么凄美的一个爱情故事啊。在我雄心勃勃的投稿之后，对面编辑也是拍案叫绝，并且帮我不日发表。文章见刊之后引起了新一轮的巨大爱情观大转折，大家纷纷觉得白血病和癌症已经落伍，所谓真正的不治之症一定还要具有传染性才是潮流所趋。但是后来我这篇文章还是被广大女读者指责“老土、过气”，因为我笔下的男主角竟然开着的是宝马，不够年轻态；现在流行的必须是什么玛什么什么蒂啊还是什么陆什么虎啊什么什么的。我这个人对汽车没什么研究，唯一知道的也就是奇瑞QQ。所以我决定好，为了不落下风，下次要是在写这种爱情小说，开场就是“那个目光深邃的男子坐在自己家的波音747专机上缓缓从东四环驶过那片落尽而星的繁华世界”。

小编辑在看到我的文章发表后还是喜滋滋的过来和我说，哎呀作家我就知道你行，但是你好土哦，就知道宝马奔驰。我脸一红顿时自尊心做祟，说道：“我也知道别的大牌子啊，什么‘妈了个逼’的那个车我也是见过的……”小编辑的大眼睛眨了眨，说，是玛莎拉蒂吧……顿时我哑然，然后利用我作家的身份和优势火速换了下一话题，直言拿了稿费之后分她15%作为介绍费。这个活吧属于分工合作，分赃的时候算钱，妓女不能少拉皮条的也不能少。

我和小编辑说了分成的比例之后，很担心她会嫌少；而我打定主意了绝对不再多说一个字。没想到这一次，小编辑竟然嘿嘿一笑，说，不用啦不用啦，我不缺钱。

我差点脱口而出“我也不缺钱”，但是关键时刻千钧一发之际，我还是管住了自己的嘴。

好险，不然又要被她骗走不少钱了。

点穴



创作灵感：熊猫人即将登陆艾泽拉斯……不过这种族天赋也太坑爹了吧，全是些不痛不痒的PVE升级Buff。好歹有一个主动技能：点穴，很有中国特色，不过武侠片里的点穴是把人点睡着么？

出师未捷



创作灵感：伊利丹全程伪装单刷永恒之井老一，整个副本里我唯一看好的装备就是他手里的蛋刀了……

转你妹！

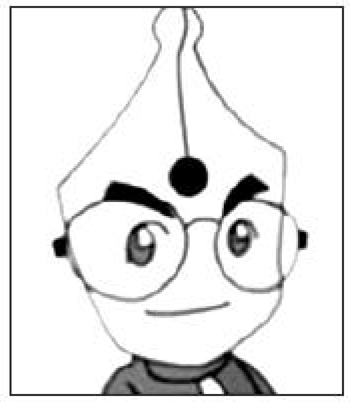


创作灵感：不知道蛮王的五秒传说是从何时开始出现的，从此之后他就成了妻管严的典范了。雄风乍现之前先被给了个下马威

两肋插刀



创作灵感：在网上看到了各种测试视频，也就是某技能在某种情况下会不会达到某种效果的研究报告，其中看到了闪现躲大箭的可行性。不过也许有的人看着并不买账，就好像艾希本人……



文：田品吕口

王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。

专栏 微 撸 TALK

第七章

1

极度激烈的战局在网通一这个服务器已经持续了一个月；混乱的程度非但没有减弱，反而有愈演愈烈的趋势。

而这件罪行幕后的导演angelbaby也已经有些驾驭不住的意思。

如果我们队伍里有三个angelbaby，那么可能情况不会这么糟；

但是现实是队长依旧打算带上我与D拿下网通一的33比赛冠军，你可以想象出难度有多大。

唯一值得欣慰的是，我和D在这一个礼拜地狱般的比赛中有了显著的进步。

尤其是一向以手慢的我，团战时的巅峰APM已经逾越300大关。

不谦虚的说，我已经能够一边打字“对面的厮龟缩了要是不服我们草丛里见求被艹”的同时一边用莫甘娜Q住一个人再给队友套上罩子然后瞬间接大招和点燃。

毫不夸张的说，LOL已经被我玩成了键盘噼里啪啦作响的J5团。

2

其实虽然现在整个服务器的战局异常混乱，但是还是可以从排位赛中看得出一些端倪和迹象。

比如说，现在排位赛往往会第一个ban掉炼金术师；很明显，回声萦绕的炼金让所有人觉得无解，所以首当其冲。

而第二个ban掉的英雄往往会选择狼人。嗜血婴儿在和angelbaby单挑之后重新玩了一个账号，取名婴儿睡，并且和Fratellivita以及Yazamoz组成了新的队伍；目前他带领的33狼人打野gank流渐渐被挖掘得很深，如果阵容里没有两个前期英雄以及视野严密得控制基本无解。

这倒是让我觉得，婴儿真心的是睡醒了。

而第三个经常被ban掉的英雄，意外的是小丑。

3

队长最近很少玩小丑了，专心的走在随机英雄的道路上不肯回头。

D的梦魇虽然打得有声有色，但是依旧还谈不上让这个服务器的高手们觉得头疼的地步。

梦魇这个英雄碍于其被动技能的原因（每10秒魔腾下次攻击对附近敌人造成120%物理伤害，击中每个目标治疗自己15/20/25。魔腾每次普通攻击会减少该技能1秒冷却时间），一旦补刀就会推进兵线。

所以在灯笼打出来之前，梦魇很难混线。

可是打钱速度和控线能力在很大程度上是既矛盾又统一的；兵线太靠前的话会没办法安心对线，可是不去补刀又不能赚钱……

哦，跑题了；我所关心的是，究竟是谁让小丑这个英雄变得让人如此警惕呢？

4

其实打排位赛最得意的一件事无外乎是被人重视。

以前我们三个打排位赢了一把然后立刻进入下一局比赛时，十有八九就是刚刚的对手。

当然对面也明白这个道理，所以往往会针对上一把我们的阵容做出新的英雄禁用。

比如ban掉D的梦魇或者ban掉队长的小丑。

唔，说起来，我的莫甘娜、皮甲龙龟、齐天大圣和盲僧似乎一次也没有被对方针对过……

我觉得吧，这应该是对手对我的尊重。

5

说起来，风舞最近经常和队长去玩双人排位赛，而且看着他们的战斗记录表现出的结果，队长似乎是真打算走AP的道路了。

哎哟不是吧……一想到队长的索拉卡我就胃疼。

这段时间打排位赛，我和D苦口婆心说了angel很多也不能让他或者她上YY，更不能阻止队长瞎选英雄玩的兴趣。

无奈之下，我们只好ban掉以索拉卡为首的一群33坑爹辅助。

别人打排位赛都是你ban我我ban你其乐融融，而我们打排位赛其实就是我们伙同对面一起ban队长。

队长每次看着英雄列表就觉得蛋疼。

我们每次看着队长选英雄也觉得蛋疼。

对手看着我们ban的英雄更觉得蛋疼。

6

与此同时，很久未曾谋面的炎皇已经顿感如临大兵压境一般紧张。

是的，排位赛的选手中开始风靡ban掉小丑这个习气在他看来绝对不是偶然。

稍微和我们有所接触过的人都会觉得，哦，这是angel开始发飙了。

似乎大家都认准了一定是angel的小丑打得很多外来选手苦不堪言。

虽然真相不是这样的……

7

我们在星期二的晚上遇到了准牧师的队伍，而且是连续两把。

不得不承认人家的意识走位配合真是无可挑剔。

可惜毕竟是打55出身的队伍，除了准牧师之外其他两个队员都是33界的新手。

比如他们队里的那个卡萨丁，玩得很是了得，从对线期开始就死死压制着我和D不能正常farm。

奇怪的是中期的时候这个厮开始绕着地图猛跑，在各个野区逗留参观。

我们一开始还觉得丫是卡机了。

直到12分钟时，那个哥们终于忍不住可怜兮兮的打字问道：“请问，这张图的蓝buff到底在哪里？”

我这个人一时脑残，说，上面野区正中央。

卡萨丁开心的打字说：“哦！谢了！”

1分钟后，卡萨丁被野怪干掉了。

8

第一局他们还是赢了。准牧师虽然玩得是埃希这个脆皮，却一路风筝着我和D各种反杀。

可恨的队长玩得扇子妈……

细节上处理的相当出色，连队长都赞叹不已；其中包括打龙的时候，虽然我们已经现身前来抢龙，但是准牧师的队友依旧故意让埃希射的最后一箭；不为别的，就是因为埃希的E技能能够多几块钱。

而这件事更多表现出的，是他们有绝对的

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

自信不会被我们抢走这条龙。

正如队长所说，最可怕的对手不仅拥有技术，还拥有绝对的意志力。

9

打完之后，准牧师还是在聊天频道给予了我们一定的好评："意识不错的。"

言外之意就是操作差点。

D一脸羞愧嘛也没说。这是因为当时我和D成功的干掉了卡萨丁然后D残血回头要跑，但是从我身边飞过去了一支穿云箭！

要知道当时的D已经空蓝了，不可能开护罩来抵消技能。这个时候D沉着冷静大胆敢为打得极具创造性，果断一个闪现交了出去——

——然后跳到了埃希的大招上面。

虽然是我们的失误，但是队长当时就笑抽了。

10

而当我们继续第二局的时候，大家都知道，对面又是准牧师了。

就在我们准备ban英雄的时候，我的电话忽然响了起来。

匆忙之中我一边拿着鼠标查看着英雄列表一边接起来了这个不开眼的电话："喂？您好？"

"喂？右右吧？"对面的一个男声稍显稚嫩。

"你是？"经常会有读者拿到我的电话号码后一探究竟，我也习以为常所以并不意外。

"嗯，ban掉卡萨丁，你选盲僧，D选蛮王，我这次玩小丑。"对面的声音继续说道。

11

晚上11点多，我打车出门去找D喝酒。

一方面的原因是庆祝第二局时我们拿下了准牧师这个劲敌。

另一方面的原因是，我得去安慰一下得知angel真实身份之后准备自杀的D。

在D他家楼下吃着烤串喝着啤酒，D醉醺醺的把一个早就捂热了的杜蕾斯狠狠的拍在了桌子上，一副少年不得志的哀愁悄悄弥漫在他俊俏的脸上。

我也喝了很多，说不清是开心还是替他难过，只是以一个过来人的身份告诉他说"梦想总是像节操一样牢不可破但是意淫却像贞操一样经常不攻自破"。

言外之意就是别指望这个"意淫"可以有一天失而复得了。

12

就像我老大经常劝告我的那句话一样，"年轻人千万不要网恋。"

倒不是因为别的，只是因为隔着网络的面纱风险很大，而最大的不安因素就是你可能和你的网友一共有两个前列腺。

我们一人拿起各自的一瓶啤酒碰杯，一饮而尽，以此纪念那个女版的angelbaby永远活在我们的心中。

说实在的，两个大老爷们大半夜喝酒，很有点林黛玉葬花的意境。

13

结果岁月不饶人，喝了一瓶啤酒之后烂醉如泥的D加上夜半风寒结果第二天竟然感冒了。

顺便一说，D是89年的，属于差点90后的那一批人。

不过身为程序员这种苦大仇深的职业，已然让D的心灵和肉体饱受摧残弱不禁风。

所以难得我们势头正劲，却在第二天不得不暂时做出人员调整，让风舞代替D出战。

我晚上还特意给D打了电话以表慰问。

其实朋友之间的关系很有意思；一般关系的朋友探病时，说得都是"赶紧好起来啊""注意多喝水啊""记得按时吃药实在不行就去医院吧"这一类很动人的话。

但是关系很近的兄弟，探病时肯定说得是"你死定了""这就是艾滋病的迹象""死了以后把你的iphone给我"。

14

队长和风舞也本着人道主义精神在QQ群里对奋不顾身坚持上线的D表示了慰问。

并且队长一再强调今天晚上少了D这个主力队员之后我们打得如何如何顺风顺水无形中增加了D无限的心理负担。

而且今天晚上还各种巧遇熟人，VIPPER芸、婴儿睡、回声萦绕等等老面孔悉数登场，不外乎都是惊讶的问道"你们换人啦？"

D觉得吧，这应该是大家对于他这个ADC无形之中的重视；但是那群家伙在得到队长的肯定答复之后纷纷表示："早就该换了。"

15

这群老对手也知道angelbaby这个人很神秘，一般从来都不认真的打游戏。

而如果angelbaby真的有心参加这场王者的争夺战一定会有所动作，分两步进行。

第一步，就是换了D。

第二步，就是换了我。

可见现在其他人如临大敌，仿佛angel的霸业已经在弹指一挥间完成了一半……

16

只不过我发现了其中的蹊跷。

队长从昨天第二把开始到今天为止，只要对手不ban掉小丑的话队长就会选择。

这也导致在目前的积分段我们打得相当手顺。

但是我依旧觉得昨天的电话绝对不是一个偶然，一定是有什么事情促使angel忽然间暴露了自己的身份然后开始大刀阔斧的认真战斗。

17

怎么说呢……angel在我眼里一向有着身为队长的从容和稳定。

而从昨天开始，他仿佛被巨魔gank了一样，面对从下面涌出来的黑又硬的巨柱略显迷茫，而且在满地的粘稠液体下不仅仅像是被入侵反而更像是被侵入一样非常不安。

种种细节表明，要不然是angel的青春期到了，要不然就是遇到杀父仇人了。

18

网通区的混战一刻也没有安宁过。

而angel这几天打得如同以往的风格，非常的咬牙切齿。

这一点今天和我们偶遇的婴儿睡和Fratellivita深有体会。

"前几天也遇到了一个小丑，还以为是你的小号呢。"两个家伙被队长穷追猛打了一阵之后不由得发出了感叹。

队长却异于往常并没有多说什么，只是带着我们开始了下一场比赛。





凛冬之怒 瑟庄妮
携冬之气息奋勇突进的女坦

凛冬之怒瑟庄妮是LOL中第92个英雄

在曙光女神雷欧娜推出前，LOL中的坦克职业一直被男性角色霸占着，好在游戏的英雄推出的够快够多，守望已久的玩家们总算在2月迎来了新一代女坦——凛冬之怒瑟庄妮（又称猪妹）。不同于雷欧纳打野乏力、对线无力只能甘当辅助的尴尬情况，猪妹的群伤技能和可以穿墙的突进技使其除了混线之外，更拥有不错的打野效率。当然，猪妹也有其尴尬之处，本期就让我们对其进行一番介绍。

凛冬之怒技能解析



霜冻 被动技能

效果：瑟庄妮的普通攻击将给目标附加一个霜冻效果，此效果将持续3秒，并在效果持续时间内降低目标10%的移动速度。



↗ 普通攻击触发的霜冻效果

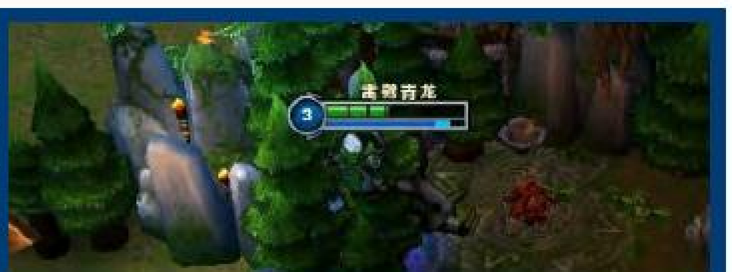
解析：就缓速效果而言，瑟庄妮普攻的“霜冻”效果并不十分出众，仅仅算是聊胜于无。但是由于“霜冻”会触发W技能的额外伤害以及可以被E技能转化为“永冻”效果，这就使这一技能有很大的意义，同时也意味着，猪妹在贴到敌人以后，必须不停的右键对手使“霜冻”效果得以持续。

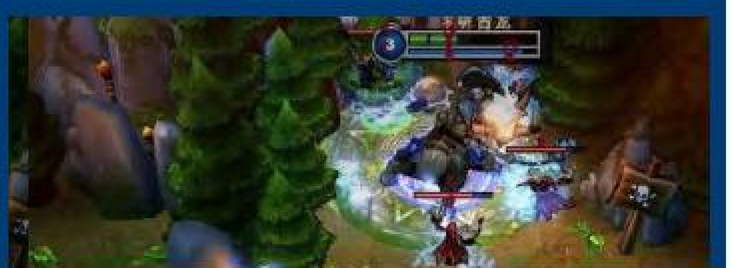


极寒突袭 快捷键：Q

效果：瑟庄妮向前冲锋，对沿途所有敌人造成60/90/130/170/210（加成0.4法术强度）点魔法伤害并附加霜冻效果。突袭在撞到敌方英雄时会停止。

解析：这是猪妹第一个范围伤害技能。虽然0.4的法术加成并不给力，但是能突进，能给敌人附加霜冻效果却是此技能的亮点。在gank中，你可以利用技能直接Q中敌人，或突进到一个可以包夹敌人的角度。另外，利用Q技能穿墙打野、逃生也是很好用的。当然，要注意Q技能的CD是比较长的（1级时CD时间是19秒，满级也要11秒），团战中，如果自己不够肉或队友尚未准备完毕的时候就贸然Q进战场，很可能导致你一去不返。另外，由于此技能在突进到敌方英雄的时候会立刻停止，很可能会造成你希望在团战中切中后排脆皮，却撞在了前排的肉身上。





↗ 利用Q的穿墙特性可以加快打野速度



北风刺骨 快捷键：W

效果：瑟庄妮召唤冰原风暴围绕自身5秒，每秒对周围敌人造成12/18/24/30/36（加成0.1法术强度）（加成1/1.25/1.5/1.75/2%自身最大生命值）魔法伤害，对受霜冻和永冻效果的敌人造成50%额外伤害。



W是猪妹最主要的清兵技能 ↙

解析：在天赋和减CD装备的协助下，北风刺骨的超短CD，可以让有蓝的猪妹一直被寒风环绕，这让它成为猪妹最主要的清兵、打野技能。在伤害方面，W技能仅有不起眼的0.1法术加成，但是这一技能会因为猪妹生命值的提升而提高威力（对有霜冻和永冻效果的敌人，此技能的伤害还进一步提升）

，譬如当你的生命值在3600左右的时候，W技能就会给周围的敌人造成每秒72点的额外魔法伤害。为此可以堆血的装备就十分适合猪妹。

从某种角度而言，这一技能和阿木木的水龙头、龙女及蒙多的W有异曲同工之处。顺便一提：木木的水龙头每秒耗蓝8点，而猪妹的w则是开一次持续5秒耗蓝40点（持平），不过和阿木木能按百分比扣除敌人生命值的水龙头相比，猪妹的W就显得差了些。



永冻领域　快捷键：E

效果：瑟庄妮把周围敌人身上的霜冻效果变成永冻效果，造成60/110/160/210/260（加成0.5法术强度）魔法伤害，并能极大地缓速敌人。该技能的初级减速效果为30%，技能每升1级提高10%的减速效果，持续3秒。



E技能的施放距离接近2个塔的间距



QEW技能三招连用能让猪妹在短短几秒内清掉一条兵线，QEW连招也是团战中的常用作战方式

解析：这一技能的存在，让猪妹这个攻击力不强的英雄拥有极高的gank成功率。由于拥有超远的施放距离，基本上只要你能A中或Q中敌人，就势必能给对方打上永冻效果，哪怕他们交了闪现。同时，这一技能还有较高的伤害爆发，可以在游戏前期对脆皮敌人造成非常致命的伤害。唯一的问题就是，你得先考虑怎么霜冻到敌人，并设法在团战中霜冻到更多的对手，才能让E发挥出更大的效用。



极冰寒狱　大招R

效果：瑟庄妮投掷武器，晕眩第一个击中的敌方英雄2秒，并晕眩附近其他敌人1秒，同时对所有目标造成150/250/350（加成0.8法术强度）魔法伤害并附加霜冻效果。



大招的投掷距离十分的长

解析：极冰寒狱可以说是一个极其强大的控场技能，这让猪妹在团战中成为敌人不可忽视的存在。由于不仅被R甩中的敌人会被晕眩2秒，连他周围的敌人也都会被晕眩个1秒并被附上霜冻效果，你完全可以R住敌人后接E，先永冻对手给他们一个下马威，然后再考虑突进哪个脆皮。当然，留下R作为保护己方输出的后手也是值得思考的，该如何处理，就要看双方的阵容搭配了。



中大招的敌人和周围目标全部被冰住了

相比混线更适合打野

因为拥有较强的清兵、清野能力（一般控制得当的话，在3分40秒内清掉红蓝buff，在4分5秒内清掉第二波三狼不成问题），理论上，猪妹既可以混线也可以打野。不过由于其伤害技能相对弱势，上单近战会被诸如船长、瑞文、凯南等强势职业不停耗血克制，同时也浪费了她的gank天赋，所以，如果你选择猪妹的话，最好乖乖戴上打野技能去野区发展。同样要注意几点。

1. 猪妹的前期打野依靠蓝BUFF，如果首个蓝BUFF被偷走的话，会让其打野陷入极为被动的局面。所以，开局打三狼和蓝BUFF时最好请队友帮忙保护。
2. 虽然在诸多打野英雄中，猪妹拥有不俗的gank成功率，但是她的反野能力和野区战斗力绝对属于倒数几位。一旦被抓野除了逃走以外，只能苦苦拖延到队友前来救援。

而一旦进入团战阶段，拥有强力先手技能的猪妹可以决定开战时间。不过别忘了，你更重要的任务就是保护输出，在三连招逼退对方输出的时候，请记住缓速那些试图切入后排砍杀己方输出的敌人。



带晕眩效果的大招是很好的后手打断技能



相比冰霜之心，兰顿之兆可以让猪妹吸收更多的火力而不倒，同时也可以为你的第二次QEW连招争取时间。

凛冬之怒装备选择建议

在装备选择方面，打野猪妹走常规的布甲+5红的出门装没有什么好讨论的。不过，接下来该如何出装就值得思考了。希望让技能伤害更加出众的猪妹可以选择一些加法伤和减CD的装备，比如时光杖、冰霜之心、明朗之靴的组合。这样可以在前、中期的gank中发挥更大的杀伤力。但是作为坦克，能在团战中站住脚对猪妹更为重要，由于这个职业不像一些坦克拥有减免伤害的技能，就更加依赖装备的附加。

这里P羊推荐的是美服玩家给出的一套出装顺序，你可以把先期目标定在这些价廉物美的辅助装备上——贤者之石、黄金之心，贤者之石和龟壳在后期合成的火焰王冠以及兰顿之兆对于需要杀入团战吸收伤害，又想全身而退的猪妹而言是非常有用的。到后期，你将拥有这样的装备组合：

火焰王冠、兰顿之兆、水银之靴、冰霜之锤、狂徒铠甲、自然之力或日炎斗篷（喜欢反伤甲的朋友也可以把斗篷换成反伤，但是个人觉得此装备在加防的同时可以让猪妹更容易赶跑敌方输出）。

这里顺便一提猪妹的推荐符文和召唤师技能。在符文上，可以作如下选择：红色攻速符文、黄色物抗符文、蓝色成长魔抗、紫色符文则比较自由，你可以视自己的喜好选择回血、法伤符文或移动速度加成符文。至于召唤师技能，则可以选择闪现和惩戒（这里不讨论打野到底该不该带惩戒的话题，不具备吸血技能的猪妹如果打野不带惩戒的话会非常痛苦）。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

把你们的节操都炸飞

高帅富去死 技术宅的逆袭



爆破鬼才吉格斯是LOL第93个英雄

情人节刚过，英雄联盟就推出了新英雄炸弹人——爆破鬼才吉格斯。其用意我想各位宅男宅女们都懂的，我们已经饱受圣诞节情人节孤身一人然后羡慕嫉妒恨的折磨，现在我们不用忍了，我们要报复社会！

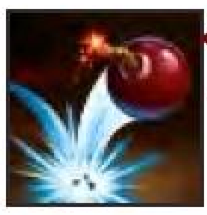
技能解析



一触即发　被动技能

每12秒吉格斯的下一次攻击将造成 13 +（7 × 等级）额外的魔法伤害。吉格斯使用任何技能后将减少此技能的冷却时间。法伤加成：0.35

解析：被动技能是炸弹人的核心技能之一，使之有强力的单中对线能力。



弹射炸弹　快捷键：Q

吉格斯丢出一个弹射炸弹，造成魔法伤害。该技能为一种新型的预瞄技，需要准备预判敌人的行动路线。

首次弹射前的射程：750 ，爆炸范围：250　对敌人造成75/120/165/210/255魔法伤害，消耗：60/70/80/90/100魔法，冷却时间：6/5.5/5/4.5/4秒，法伤加成：0.65



解析：Q技能有着不错的射程和爆炸范围，是炸弹人的主要输出技能，炸弹遇到敌方单位或弹地三下后爆炸。可操作性很强，对线磨血相当凶。



定点爆破　快捷键：W

吉格斯投掷一个炸药包，在4秒后引爆，或是在该技能再次激活时引爆。技能造成魔法伤害并击飞敌人，吉格斯也会被冲击波击飞但不会受到伤害。 射程：600；爆炸范围：300，反弹射程 敌方：250 本身：400， 消耗：65魔法；对敌人造成70/105/140/175/210魔法伤害，冷却时间：30/27/24/21/18秒，法伤加成：0.35



解析：W技能是一个非常诡异且难用的技能，穿墙、逃生、控制全能，可以说是神技了。



海克斯爆破雷区　快捷键：E

吉格斯向目标地区布11个雷，对触碰到的敌人造成伤害并减速。 射程：650，冷却时间：16秒雷区范围：400，激活范围：75，每枚地雷对接触到的敌人造成40/65/90/115/140魔法伤害，并减速20/25/30/35/40%，消耗：70/80/90/800/110魔法，爆炸伤害：20，能受到的总伤害：240，法伤加成：0.3



解析：E技能是一个范围控制技能，技能4级开始能带来很可观的减速效果。



某科学的地狱火炮　快捷键：E

吉格斯布置他的终极发明，炼狱爆弹，并在一个极远距离的将其引爆。爆破中心区域的敌人将比边缘的敌人受到更多的伤害。

消耗：100魔法，射程：5000，爆破中心区域的敌人将受到250/375/500魔法伤害，爆炸边缘的敌人将受到187.5/281.25/375伤害。冷却时间：120/100/90秒，法伤加成：中心0.9　边缘0.675



解析：这是炸弹人的又一神技，0.9的AP加成使之成长性很强、超远的射程，支援、拿BUFF、抢龙，只要操作合理，几乎无所不能。唯一的不足就是弹道速度超慢而且有一个跟高热抛物线弧度，操作难度也就相应增加了许多。

技能升级顺序

有大点大，主Q，副E，W最后点满。

这里有个小细节：

1级W和E的先后不是固定的，这考虑到整体阵容。当己方打野英雄GANK能力较强的时候，可以2级先点E来帮助GANK，当对方打野英雄GANK能力较强时，2级点W用于保命。

天赋推荐

21/9/0 足够暴力的天赋，原本也尝试过9/0/21，但是除了跑快点、回蓝多点，并不能最大化输出。



符文推荐

红色：法术穿透×9
黄色：固定护甲×9
蓝色：成长魔抗×9
精华：固定法伤×3
符文面板数据是：法术强度+15，魔法抗性（18级）+24，法术穿透+8.5，护甲值+13

这套符文主要是配合天赋，在与单中强势APC的对线时，不会吃亏。虽然炸弹人有些耗蓝，但是拿了蓝BUFF就不用担心了。

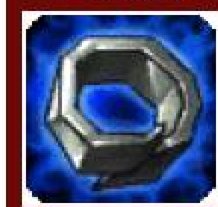
出装推荐

出门装备：


草鞋


红药水×3

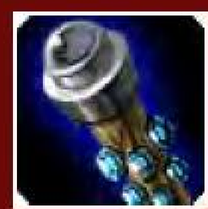
中期过度：


多兰戒×2-3


法穿鞋

后期装备：


帽子


法穿杖

或


中亚

召唤师技能


点燃


闪现

单中APC带点燃闪现毋庸置疑。

更多进阶经验

关于大招的一些运用

1. 当炸弹人到达6级有大招之后，如果对方单中APC血量比较多，且闪现不在CD中，在己方打野英雄的配合下，也难怪大招拿蓝BUFF。

2. 团战时，大招的先后手不是一定的。先手，容易造成客观伤害赢得心理优势。后手，容易追杀残血逃跑的敌人。具体情况还是要看阵容等因素。

关于智能施法

强烈建议除了大招之外的技能，全部改为智能施法。因为3个普通技能都是范围技能，且都不是目标性技能。这样的操作更加简化，当然前提是对技能的射程个范围相当熟悉。



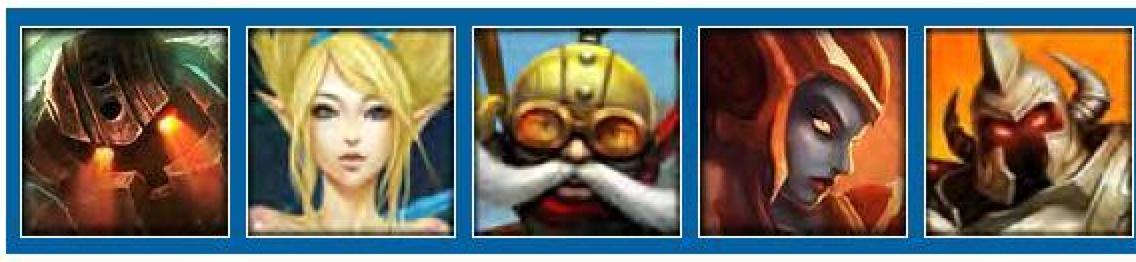
乱拳打死老师傅 IEM决赛观M5狂虐DIG

不知道各位记不记得上期在《一个Tank的自我修养里》介绍的M5的一场比赛，当时就对M5对团战的把握以及战术的运用佩服得五体投地，今天带来的依旧是一场M5的比赛，是IEM总决赛M5对战DIG的比赛的第一场。不得不说，看完这场比赛后，笔者强化+10的氪金狗眼直接碎成粉末，M5在比赛中表现出来的水准似乎在宣告一个俄罗斯的时代降临了。

M5对战DIG战局简介

对战配置

DIG



M5



M5对战DIG第一局抢先选掉voyboy的神级盲僧，又再第二局中ban掉盲僧可能也限制了DIG的发挥。

第一次看到这个阵容的时候，相信各位也会同笔者一样激动，毕竟上期的坦克大战中曾经有龙女逆转扭转战局的情形。而这一次的情况却非常微妙，因为此次使用龙女的队伍并非M5而是DIG。不过，这还没完，开局不过短短几分钟，M5就使用了一个非常奇怪的阵型，也就是最近在各大论坛上被炒得沸沸扬扬的双游走阵型。



M5的牛头、盲僧双打游走阵容开局就限制了DIG龙女打红

牛头、盲僧双游走



牛头从对方四人帮处闪现飞出将铁男撞出自家补兵线，盲僧和死哥紧跟着配合拿到第二个人头。

M5的这个阵型简言之就是牛头和盲僧双打野，然后合力抓对方的野，再配合进行线上gank。由于牛头配合盲僧的强力gank连招一开始就限制了对方龙女打红，并屡屡在中路得手，这使得DIG的龙女和金属的前期发展受阻。



因为开局打野受阻，没有红buff的DIG龙女直到近5分钟时才出门gank下路螃蟹，然而唯一的成果仅仅是让螃蟹交了个闪现。



铁男仅仅走出补兵线一点想要吃几个小兵便再次遭到牛头和盲僧的配合gank。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

螃蟹1V2配合首拿小龙


小龙被夺进一步拉大了双方的经济差距

IEM这局比赛另一个值得一提的地方，就是双方早期都在小龙位置放置了真眼。然而在M5螃蟹的强力压制下，飞机仅仅在小龙下方的野区草丛露了个脸便只能灰溜溜地和风女回自家塔下防守，直到小龙即将被杀时，DIG刚刚复活的铁男方才走到中路一塔位置，第一条小龙便落入了M5之手。

这里不得不提M5强大的螃蟹，通过E技能（诺克萨斯腐蚀电荷）和Q技能（酸蚀猎手）的锁定攻击，数次在1V2的局面中把对方飞机打残，而DIG选择的辅助风女偏偏又不能加血，只能一次次目送飞机传送回家补给。


螃蟹可怕的EQ连击，想逃回塔下？还有大招R的换人戏法

M5反野失手

发现M5这一双游走、双打野战术难以应付，DIG便积极的调动队员进行反gank。然后，就没有然后了。DIG临时拼凑起来的防御根本抵挡不了M5的脚步。


M5的泰坦和龙女在对方打红时组织了一波gank，千辛万苦地击杀了M5的牛头和盲僧，然而从上路跟下来的刀锋立刻将这一局面变成了2换2，更糟糕的是，中路跑来支援的DIG的铁男最后也成了刀锋和死哥的盘中餐。

大龙战将胜败定局

压倒DIG的最后一根稻草是第一次大龙战，在这次M5先手抢大龙的战斗中，DIG虽然发现了M5的企图，但是却犯了一个致命的错误，就是没有抱团齐上，而且成员之间似乎没有很好地交流，队员火力过于分散，这让M5直接在一人未死的情况下团灭掉了DIG。这使得M5对决DIG的首场比赛变成了“M5的表演派对”。


M5一人未失得到大龙团灭对手

关于M5的双gank流

这场比赛过后，大家讨论的最多的就是M5的新阵型，这个阵型在比赛中近乎变态的gank效率和离经叛道的打法，让打法本来已经基本定型的召唤师峡谷掀起了一阵“奇葩阵型”热。确实，M5的新阵型有着不俗的威力，这点是毋庸置疑的，但是越是厉害的打法对于队员的要求越是高，就像越是高明的武功需要越深厚的内力一样，如果一个初入江湖的小虾米妄图学习降龙十八掌，那最后的结果肯定是筋脉尽断，死于非命。如果你的队伍满足了以下几点要求，那你就可以尝试一下M5的新阵型。


M5冠军！

首先，担任gank的两个角色必须有着很强的操作意识，因为从视频中可以看出，大部分gank都是游走在死亡边缘（靠近对方的塔），一个操作失误就有可能导致gank失败，甚至死亡。而如果意识不够，不能准确判断对方打野英雄的位置和gank的切入点，后果不言而喻。

其次，你的队伍必须要有一个能下单不被压制的英雄，多了一个打野英雄的后果就是你的队伍必然是上单、中单、下单。上单和中单自然无话可说，下单如果一个不慎就会被压成鬼。如果下路率先崩盘那么gank的意义也就不大了。

然后，你的队伍必须要有好的配合，lol是五个人的游戏，没有好配合，即使个人再厉害也不会胜利。毕竟，有几个英雄能次次一打五。

最后，也是最关键的一点就是这个阵型的容错率极低，如果出现两次以上的抓野或者gank失败，那么你们的队伍也就离崩盘不远了。

我要中单，不给就送

关于中路到底该由谁来上，一直是困扰各路召唤师最大的问题之一，而这次DIG的金属大师则给那些一直吵着嚷着要中单的金属大师当头一棒，金属大师虽然是一个造型看起来很硬、技能很硬、伤害也很硬的近战法师，但是缺乏控制技能的金属大师如果前期发育受阻，缺少足够分量的装备就会沦为要肉不肉，要伤害没伤害，要控制没控制的三无英雄。金属大师的技能，不管是QW还是ER，攻击距离都不算远，而这也就注定了金属大师杀人需要找准切入点QWER一套技能连上或在队友的配合控制下强杀。选择这样的中单AP，可能也是M5失算的一点。

表现平凡的泰坦

最后要提到的还有出现在这场比赛中的泰坦。最近英雄联盟更新的速度越来越快，往往玩家还没掌握刚入手的英雄，下一个新英雄就要来了。在官方的资料上，泰坦是一个拥有四控技能的肉盾角色（还记得有三控技能的女坦么？泰坦比女坦还多一个被动控制技能）。值得一提的是在这次比赛中，泰坦作为一个控制技能较多的英雄，各种技能表现的颇为疲软，当然这也可能因为该英雄的玩法还未开发好。

小P羊：不管泰坦是真废还是我们没用好，在下次的LOL栏目中我们都会细加解析这个英雄，敬请大家期待！



KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING

阿玛拉王国：惩罚 构建最强杀戮机器

阿玛拉王国中共有九种武器可供选择，每一种都有独到之处，再加上游戏系统本身允许自带两套武器同时上阵的灵活系统，可以发展出许多匪夷所思、打家劫舍、杀人放火等必备的武器装备组合，这里仅仅抛砖引玉介绍几类推崇的加点搭配。

九大武器解析

首先必须要隆重介绍一下本游戏战斗中的主角，武器们！

长剑 攻击速度一般，范围一般，连攻击力都是一般……但是配合上灵活的走位和翻滚可以让绝大部分敌人都处在硬直状态中一直挨打，但是对于某些特殊的大体积怪物就没有如此的有效。



紫色极品长剑得有个接近100的伤害才行



长剑浮空

双手剑 攻击速度慢，范围大，攻击力较高，可以说是中后期的必备武器，因为双手剑的技能施展判定强，容易掌握，两次普通攻击后续的第二下连击更是达到凶残的360度全方位杀伤，再加上不俗的攻击力可以在很长一段时间里都牢牢把持着战士类武器选择的前三甲，唯一的不足就在于出手速度和攻击间隔偏慢，需要在跑位上多下些功夫，被快速攻击的小怪逼迫近身后没有什么可以立刻扭转局势的强力技能。



双手剑的攻击范围可见一斑

文：干掉人龙　编：小P羊　美：咖啡

战锤 攻速游戏最慢没有之一，攻击范围和双手剑一样，但是超高的攻击力和极为古朴霸气的外形让它在游戏后期配合战士天赋树中BLOOD FENZY+无硬直+反伤效果后会让玩家油然产生一种“一锤在手，天下我有”般摧毁一切的超爽快感。


伤害接近200的战锤足以弥补它的笨重



匕首 攻速超快，范围一般，攻击力一般，但是匕首触发暴击的几率非常高，武器精通天赋点满后的十倍暴击更是让匕首几乎能在很短的时间内解决掉绝大部分血厚防高的角色，但是连击中容易被打断的特性注定了它只适合于暗杀和单挑，在群殴中很容易让主角变成一个不断硬直的活靶子……


游戏中的匕首更像双刀



魔灵刃 攻速、范围和匕首一样，攻击力稍逊匕首，但是连击顺畅，几乎可以“无缝”连接到各种武器技能之后作为攻击间隙的补充，再加上360度的无死角攻击特性，各种手残的玩家依然可以一边喝茶一边把敌人连到死。当然了，最大的缺点依然是在群殴的时候，会被远程的敌人打断，从而陷入痛苦的打两下、硬直、打两下的循环圈中。



弓箭 攻速和范围都是全游戏最高，攻击力一般，蓄力攻击杀伤强大，点满精通天赋后的暴击伤害和散射技能都让人怦然心动，但是由于箭枝有限的游戏设定，射的一时爽，敌人逼上来近战也就是那么几箭的时间，可能在两到三箭之后就要开始悲催的四处滚动打游击，这无疑大大打断了战斗的连贯性和乐趣，再加上野外怪都是惊动一个成群结队的就扑过来的，引怪的概念在游戏中并不重要，使得弓箭沦落为一个鸡肋的选择，当然要是你天生就好这种躲五秒射五秒的感觉那就另当别论了。

法杖 攻速较慢，范围比双手剑稍微大那么一点，攻击力一般，但是具有很高的几率将怪打入硬直状态，但是法师类职业有多少人会乐意挥舞法杖而放弃施放法术呢？


紫色法杖


几乎不逊于双手剑的攻击范围

法环 攻击较快，攻击范围要超过近战类武器，但是和弓箭、权杖相比仍要稍微逊色一些，连击中攻击三次的高频率杀伤也相当可观，但是和匕首一样有着极易被打断的特点。

权杖 攻速快、范围远，和弓箭一样蓄力后攻击的杀伤力非常可观，还附带一个小步后跳的动作可以有效保持和敌人的攻击距离，唯一的缺陷在于使用权杖是需要消耗法力的，对于法师这种有魔就是孙猴子没魔就是猴孙子的法力依赖狂来说么……你可以意会的。


紫色法环


权杖


战斗中小权杖抽人也很疼



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

自定义出独特的角色

经过以上的介绍，想必诸位对武器选择上都有了初步的认识，那么就开始构建你心目中最为合适的角色吧！不过在那之前，还有几点是你必须先考虑的。

法师和战士的差异

第一点你必须注意的事情：法师是游戏前中期最强的输出职业，早在其他职业还在辛苦地操着刀子流着眼泪喝红药的时候，法师就已经能够左手一个火球右手一瓶蓝药的秒怪了，所过之处寸草不生乃是对法师的最好形容，初期点满法师系的火球是最为明智的选择，可以保证在面对一切难缠的小BOSS和野怪都能在五秒内解决战斗，并且需要说明的是，如果你没兴趣在困难难度下挑战自己的操作和战斗意识，只为了能够轻松享受战斗的乐趣，当一个可以爽快屠杀所见一切怪物的人，那么法师类就是你最好的选择。



想知道如何把那些爬虫和僵尸轰到连骨头碎末都不剩么？你要做的就是点满那5级的火球然后引爆哇！

而到达游戏后期时，战士和刺客所提供的伤害输出其实和法师是相差不多的，可以说还高于法师，因此对于大器晚成的战士来说最重要不是你的技能要如何分配，而是尽快上手一把高伤害的武器，熟练各种武器的攻击距离和战斗中的跑位。


暴出1000+伤害的魔灵刃

优先学习探窥技能



第二点你必须考虑的问题：专精的技能点第一优先学习的不是锻造而是探窥，二级激活的全地图各种隐藏宝物和五级才能激活的侦查隐藏门的效果是整个游戏中独一无二的属性！因为没有足够的侦测等级，笔者不知道有多少次而和各种命运石以及隐藏宝箱擦身而过。而在点出足够的侦测等级后，锻造技能的学习则紧随其后！

游戏中的隐藏门只能依靠足够的侦测等级来发现！通常隐藏门内都是一笔财宝。

要注意的是，想要锻造出各种效果超过紫色和金色装备的蓝装，只有建立在你的手上拥有大量可供拆卸、折腾的装备原料的基础上才能实现。事实上，整个游戏中有大量的黄金套装和紫色传奇武器来弥补角色因为锻造技能不足而造成的弱势。

如果你热衷于自己一手锻造各种效果拔群的蓝色神器，那么锻造和镶嵌都点至8级乃是你的最终目标，但如果你更热爱通过杀怪和探索地城作为你获得装备的主要来源的话，经商一项就足够了！大量绿色和蓝色装备能拆的就拆，不拆的直接卖，有钱基本就有了一切探索、杀怪的基础！开不了高难度宝箱怎么办？买红水晶的万能开锁钥匙！解咒总是解不开怎么办？S/L大法硬开（不喜欢S/L的朋友，被诅咒的话就去治疗师那里花钱治疗吧）！防御不够怎么办？商店里所有红蓝药大爷我包圆了！

无须专注单一职业天赋

第三点，也是最重要的一点：尽管本文开头所介绍的都是按照天赋树拆分开的各系特色，但是你在游戏中却不用如此专一的投资你那宝贵的天赋点数。你完全可以在战士、法师、盗贼这三系天赋中分散加点！要知道，后期药水+锻造+镶嵌三生活系统（怎么越说越像天际了……）配合锻造出的各种蓝色神器，让你大可不必费心于如何打造一名专精的元素术士或者战争领主。只要你愿意，就可以成为一个左手大剑、右手法杖的魔法战士又或者是游走于阴影之中的流星雨群伤杀手，自己定义出各种独特的角色才是这款游戏最大的魅力。


我可是个开着战士被动技能的法师啊！

几类推荐的人物构建

刀锋大师 BLADE MASTER

你已经和你的武器融为一体，瞬息间便可屠戮敌人，那些在你面前能支持长久一些的对手，也仅仅是满足你无情杀戮欲望的靶子而已。作为你的敌人即意味着他们在自寻死路。

职业奖励

+25%近距离伤害
+20%远程伤害
+12%暴击率
割喉：+15%物理伤害，+1% 几率偷取生命，在打击倒地的敌人时，5秒内将会获得相当于伤害值20%的金币。

刀锋大师的核心是那些喜欢一路砍到底的战士类角色，比战士系最终职业战争领主缺少了一些抗性和生命但是极大的强化了伤害输出，操作简便同时具有游戏中最强的物理输出能力。

刀锋大师配点核心理念就是利用各种常驻性BUFF对平砍的伤害进行提升，以及利用各种异常状态进行最大杀伤，包括战士天赋树中的被动特效震荡（Concussive Force）、对眩晕（STUN）状态的敌人造成额外60%的伤害和盗贼附带毒素攻击的剧毒之刃（Envenomed Edge）等。


刀锋大师在战士和盗贼天赋树中可选的配点

文：干掉人龙 编：小P羊 美：咖啡



由于刀锋大师的构成基本要求为战士、盗贼双天赋均为55点，因此游戏初期大可根据个人喜好对天赋最底层的武器专精加点，绝大部分天赋已经在上文中的武器介绍中提过，这里便不再复述，在这里仅介绍几项需要注意的天赋以及事项。

1. 初期根据个人喜好投资武器专精，天赋点是肯定足够的，打算从刺客类天赋下手的玩家推荐优先点魔灵刃专精，360度的攻击范围保证你在近战中不会被打断，比匕首硬直不断的攻击动作实用很多。

2. 困难难度下推荐优先点出熟练防御（Skillfull Defense）和后续强韧体质（Hardy Constitution），以保证你的角色有一定的生存力，免得连血瓶都来不及嗑就直接“啊”了。

3. 第二级的时候即可激活剧毒之刃（Envenomed Edge）虽然不及法师的火球，但毒素带来的伤害累积在初期战斗中仍十分可观。

4. 常驻BUFF中的剧毒之刃、利刃（Blade Honing）和战争狂热（Battle Frenzy）属于核心BUFF，都需要点满，剧毒之刃后续强化的两项天赋都有着不错的性价比，但是战争狂热的后续稍有些鸡肋，如果你拥有熟练的生活技能，又或者不是在困难难度下完全可以无视这20%的物理抗性，改点到嗜血（Blood Lust）上。

5. 天赋再合理也敌不过一把高杀伤的武器来的实际有效，物理类职业最终的核心内容只有三个词：武器！武器！武器！


拥有一把亮晶晶的好武器胜过攻略的千言万语啊！

捍卫者 Champion

作为一名捍卫者，你就是一个具有毁灭性力量的屠杀机器。你能够将敌人的尸体转化为为你所用的魔法能量形式的武器。任何敢于攻击你的敌人很少有能撑过3个回合的。

职业奖励

+25% 所受伤害转为魔法值
+25% 元素伤害抗性
+20% 近战攻击伤害
+15% 所有护甲值
闪现：短程传送，代替滚翻。
过载：每杀死一个目标都有机会产生元素抛射物。



捍卫者在法师和战士天赋树中可选的配点

捍卫者具有极强的爆发性杀伤力，电系的最终魔法能够在两三招之内迅速秒杀绝大多数的小怪，能撑过去的就算是BOSS，最多也只能剩下半血或者更少。

这个职业在魔力耗光之后还可以依靠本身的职业奖励转换75%的伤害为魔法值，外加本身超高的抗性和战士类护甲确保了捍卫者能够十分恐怖地在持续物理输出和爆发式魔法轰炸中切换自如，同时还具有超强的生存能力。不过在培育、使用捍卫者的过程中仍然要注意几个方面。

1. 电系最终魔法是清场最佳的起手式，在BOSS战开始后不妨先来一发，然后专心对付BOSS即可，如果有其他喜好的朋友也完全可以酌情处理改主点火系或者冰系魔法。

2. 捍卫者在游戏初期建议平衡加点，推荐在点满火球天赋之后就立刻改点战士类天赋，等点出强韧体质后再改点法师天赋，否则HP的稀缺可以让你在游戏初期就反复读盘！不过法力续航在初期尚未获得捍卫者职业时是个问题，本该是开路杀怪好帮手的火球在只有55点魔力上限的战士手里能发挥的威力实在很有限……

3. 战士类中的强韧体质依然是需要优先点出的，但是肾上腺素（Adrenaline Surge）就不一定了，法师先天体弱，即便满级了也只有少的可怜的生命值，当你的生命值仅剩四分之一血时该做的事不是开着狂暴继续在人群里左劈右砍而是赶紧灌红药！

4. 在装备的选择上，捍卫者主要依靠战士类的护甲。好吧，法师类长袍附带的各种魔力恢复效果确实很诱人，但是谁穿谁脆，所以多拆一些附加魔力上限的装备部件自力更生比较重要。

最后需要重视的几点

除了上面介绍的内容以外，想要让自己在阿玛拉王国中成为一辆横冲直撞的战车的朋友们还有些小细节，譬如盾牌、硬直方面的技巧得注意。这里也就最后啰嗦一下。

盾牌 防御效果在初期很重要，熟练掌握防御时机，在一瞬间顶开敌人可以让你在战斗获益良多！尤其是在群殴的时候，不要忘记利用盾牌反击！

武器专精 特别是战士类天赋点出的第二层武器专精很重要，双手剑的防御反击（防御键+攻击）是任何时候都适用的强力技能。

匕首 是很多刺客迷们非常喜欢的武器，不过千万不要因为对刺客太有爱而光点满匕首专精却忽视了魔灵刃！毕竟魔灵刃除了不能潜行秒杀所有怪以外，在开战后绝对比小小的匕首来得实用。


盾牌反击


一旦敌人扭头发现你后，魔灵刃真的比匕首更适合刺客

法师 不推荐专一加点，这并不是因为法师的伤害技能不够强力，而是因为法师从二阶命运卡牌开始就用很淡痛的闪现代替了翻滚！

战叉和肾上腺素 虽然在战士天赋树中，这两个技能的效果看起来很是诱人，但实际上，它们并没有多少实用价值，远不如游戏初期在武器上镶嵌一颗15%几率偷取生命的吸血宝石来得划算。

连招 不管用什么武器，一整套连招输出虽然很痛快，但是让你被打断硬直的几率比打两下立刻翻滚的游击战大出很多倍，尤其是对付大体形怪物的时候。而一旦被打硬直，在困难难度下，就有被揍趴下的风险。





阿玛拉王国：惩罚
全开地图及要点攻略


OF ERATHELL
RATHIR
拉塞尔城
任务岛屿
GALAFOR
月营
ACATHA
石中剑
MEL SENSHIR
梅尔森石
CURSEWOOD
THE MIDDEN
哀伤家族
KANDRIA
DROWNED FOREST
巴洛十字路口
KLURIKON
阴影之路
光芒塔
（任务）
日营
APOTYRE
艾德希亚城
CAELED COAST
观海
HIGH FULGEN
ALABASTRA
BHAILE
黑暗灼热的洞穴
SHADOW PASS
布海尔
（终结之路）
TWILIGHT PASS

用阿汤叔的话来说：《阿玛拉王国：惩罚》这款游戏无论从画面、动作、内涵还是游戏性方面都完全超越了《上古卷轴5》（老滚粉丝千万别喷我，你们可以去玩一玩这款游戏再来发言），只有像这样的ARPG游戏才配得上大叔的地图版攻略。这张地图除了给大家参考欣赏之外，所有的地点都已经被我探索过，同学们可以对比一下自己的地图，看看哪里还没有玩到。另外，我还标出了一些重要地点（如主城、阵营据点、特殊NPC等等，配合上后文中的要点攻略集，相信能给广大读者提供一些必要的帮助。记住一点，千万不要玩最低难度的游戏，否则你将完全失去成就感。

技能训练心得

先前已经说到了专业技能，这里我再做一些详细的补充。游戏中有9大专业技能，其重要性排列依次为探隐>口才>驱散>锻造>秘术>炼金>经商>开锁>潜行（盗贼优先），原因请看下面技能介绍表格。每个专业技能又分为10个等级。角色每升一级可以获得一点提升专业等级的点数，而角色最高等级为40级，所以说，专业技能靠升级很难点满。但是，游戏中有许多城镇里有技能训练师，专门训练不同阶段的各种技能，每个训练师只能学习一次，条件必须是0-3级，4-6级，7-9级，多一点，少一点都不行。同时，在任务过程中你还会随机获得各种技能书，每本书都可以增加一级技能。所以从理论上讲，后期通过洗点重配、技能学习和技能书，是可以尽量提升自己技能水平的。下面我们就详细了解一下技能的作用和训练师位置吧。





探隐

绝对是首要学会且学满的技能，应为地图中有许多隐藏着得宝藏需要这个技能来提示，还能增加你找到的金币数量。而且收集圣石的成就任务也需要探隐技能，只有最高级的探隐才会在地图上显示圣石的位置。

技能训练师位置

0-3级	格哈特镇	4-6级	日营
0-3级	伊萨-花园	7-9级	梅尔森石

口才

重要性视人而定，我觉得还是相当重要的，特别是在任务中，你可以通过口才来说服NPC，减少了任务中的繁琐，甚至可以激活一些分支任务剧情，但不会影响到主线剧情。而且口才升到顶级可以降低犯罪成本，对你屠城有好处哦，呵呵。

技能训练师位置

0-3级	歌谣家族	4-6级	艾德希亚城 右上“岛屿”
0-3级	拉塞尔城上城	7-9级	梅尔森石

炼金

游戏中的炼金一旦升级到最高，做出来的极效药剂效果还是很不错的，但持续时间太短（通常只有1分钟）是一大诟病，这也让人觉得这项技能非常鸡肋。

技能训练师位置

0-3级	伊萨-花园	4-6级	拉塞尔城-奥术学院
0-3级	艾梅尔村	7-9级	观海（需要完成任务）

锻造

相对炼金而言，锻造又显得太过强大了，通过最高等级锻造出来的套装和武器几乎可以瞬间秒杀任何一件怪物掉落的紫装和黄装，如果不是玩最高难度的玩家，练锻造的话，游戏很快就失去挑战了。

技能训练师位置

0-3级	伊萨-花园	4-6级	迅铁堡垒
0-3级	盾环要塞	7-9级	梅尔森石

驱散

用来打开一些被魔法诅咒的宝箱，和开锁类似，但用途绝对大于开锁，解魔法诅咒需要考验你的鼠标操作技巧，难度比较大，而且一旦失败就会中诅咒，只有回城找医生才能解除。所以，到后期我驱散学满都用自动解咒，成功率高且不浪费时间。

技能训练师位置

0-3级	伊萨-特拉里斯
0-3级	艾德希亚城 “岛屿” 上
4-6级	拉塞尔城奥术学院
7-9级	哀伤家族（需要完成任务）

开锁

和老滚5一样鸡肋的技能，只要钥匙多，多尝试，很快你就能了解开锁的诀窍（看开锁失败速度变换方向再尝试），而且钥匙又很便宜哪里都能买到，所以，开锁技能不提升都无所谓。

技能训练师位置

0-3级	Lorca-Rane 的东南方（野外NPC）
0-3级	泰林之息（需要完成任务）
4-6级	艾德希亚城
7-9级	Caeled Coast “观海”西边

经商

能在商人处买卖的价格更便宜，最高等级能出售偷来的东西。不过钱这个东西到游戏后期都是多的用不完，而且下文中我们还会介绍怎么利用BUG来将偷来的赃物洗白，所以这个技能用处也不大。

技能训练师位置

0-3级	星营
0-3级	Alserund 地图 最北边洞穴上方（不进洞穴）
4-6级	月营
7-9级	梅尔森石

秘术

秘书就是合成宝石技能，等级越高你获得的宝石碎片越好。如果你学锻造，那秘术也要跟着提升，不然宝石质量不好的话，打造出来的装备也要大打折扣。

技能训练师位置

0-3	伊萨-花园
0-3	伊萨-花园
4-6	拉塞尔城奥术学院
7-9	巴洛十字路口

潜行

纯粹是走盗贼游侠路线的角色才学的，潜行时减少被发现的几率，你要是战士法师什么的当然就不用考虑了哦！

技能训练师位置

0-3	星营
0-3	月营
4-6	艾德希亚城
7-9	Shadow Pass 黑暗灼热的洞穴

伊萨城四贵人任务



这个任务要特别讲一下，很多玩家都没做成功，而且机会只有一次……在伊萨-花园遇到一个宫廷侍卫，需要安排4个人晋见国王的顺序，两男两女，最后NPC会问你顺序如何，看图片所示，次序为：右下→左下→左上→右上。女猎手第一，女战神第二，百科书男第三，瘸子最后。

扩充背包

这个游戏玩到后期，背包容量不够的问题肯定困扰着所有玩家吧，其实游戏里有5个可以买扩充背包的商人，每次可以扩充10格位置，废话不多说了，第一个包在出生点“哈格特镇”；第二个包在主城“伊萨”；第三个包在主城“艾德希亚”；第四个在主城“拉塞尔”；第五个在主城“梅尔森石”，仔细找一下NPC，你不会错过的！

不过，就算扩充50格位置，大叔还是觉得不够，怎么办？我在无意中屠城发现了一个惊天BUG，可以无限刷背包。就是在过海后的主城“梅尔森石”，你把卖包的NPC杀掉后，去旅馆睡几天他就又刷新了，我点开对话一看卖得东西都刷新了又可以买一次背包了……这样可以一直刷刷到死机……而主城杀人大不了就是被抓住罚点钱罢了。

房产与收入

在游戏的过程中，你可以拥有自己的房产，都是通过做任务后获得的。房产里包括买卖商人，技能作坊，储藏仓库等一应俱全。部分房产地还能有风险投资NPC，给你进行投资回报。比如英勇家族，在竞技场打光之后能收到赌场的红利；还有矿场也能进行风险投资。

五大房产位置

坎那落克；莫图斯矿业前哨；英勇家族（竞技场）；艾德希亚城-别墅；观海（城堡）

阵营任务

阵营任务是玩家除了主线任务外必须要完成的系列任务，相对普通任务而言，阵营任务步骤比较长，但是奖励很好（每个阵营任务可以奖励一套套装），而且还能获得额外的逆命卡牌（永久提升属性）。游戏中一共有6大阵营任务，阵营任务难度不大，建议大家一定要去做。

1）哀伤家族
任务接取点：梅尔森石城外

2）法师公会任务
任务接取点：伊萨城

3）文人的奥秘
任务接取点：歌谣演讲

4）旅行者
任务接取点：星营外面

5）战争的誓言
任务接取点：盾环要塞

6）竞技场
任务接取点：英勇家族



竞技场里的奖励还不错哦

石中剑

“石中剑”是游戏中的一个彩蛋，这把宝剑的典故源自于北欧神话，后来又成为亚瑟王的象征。在本游戏中，玩家在野外可以找到这把剑。不过经过大叔实地踩点，发现几乎所有网上攻略所写的具体位置都是错的，我把正确的位置标在了地图上，大家就不用被坑爹啦！不过这把剑用不同方式拔出来，剑得属性都会不同。找到剑后，按F会给你三个选项：一，直接拔；二，挖出宝石；三，毁掉宝石。首先，二和三选项拔出的宝剑都不是完美的，而直接拔出宝剑和你的宝石技能或者锻造技能有关系，两者等级必须最高，这样拔出的剑效果才是最好的，有附加属性又携带宝石。不过和后期锻造相比，这把剑就差多咯，顶多当一个娱乐吧，外形还不错的。





洗赃物诀窍

不学经商技能可以卖赃物吗？答案是肯定的，不过需要利用游戏BUG来洗白赃物。不过这种BUG可能会在后期版本更新和DLC里被修正哦。第一步，先把偷来的东西放仓库里。第二步，直接把仓库里偷来的东西放废品箱里。然后去看看废品箱，偷来的东西洗白了……

关于赌博

首先要说的是，珍爱生命，远离赌博！这个游戏的整张地图里只有一个赌博的NPC，在艾藤镇的酒馆里，有一个趴在桌子上的醉鬼，同时他也是洗天赋的NPC。只要你有耐心保存读取，那你就永远是赢家咯！这就和当年大航海时代里玩BLACKJACK一样的性质。只不过这里玩的赌法你要先研究一下。有趣的是，NPC输得多了以后会说回去拿钱，就不能再赌了，去楼上睡一觉第二天又能继续咯。

五个柱子的解法

在游戏中还会碰到一个任务，名称叫“音乐之石”，就是有五个柱子，要你根据石头发出的声音来点亮它。用F要按石头的时候屏幕右下角就有显示石头的信息，听声音从最低到最高顺序点就可以了，按小地图的比例，最上、左上、右下、右上、左下这个顺序，为五音不全准备……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



真三国无双6·猛将传
编辑部速成班

小编新手扫盲

第一课：猛将传猛在哪里？

《真·三国无双6 猛将传》是3月推出的《真·三国无双6》追加更多内容所构成的扩充资料片，追加收录新模式、新武将、新武器等丰富新要素。除了单独游戏之外，还可以与本传连动开启更多内容。





“传奇模式(Legend Mode)”是可以享受“英杰传剧本”与“传奇剧本”两种剧本乐趣的模式。英杰传剧本是描写包含新武将等英杰新故事的剧本。传奇剧本则是以《真·三国无双》系列粉丝怀念的往昔系列作关卡所重制的剧本。当玩家通过传奇模式各剧本的关卡时，就可以让被称为“居城”的玩家统治城镇进一步发展。除此之外，当达成各剧本所设定的特定条件时，还可以获得强力的上级武器等特典作为奖励。



“挑战模式(Challenge Mode)”是《真·三国无双》系列熟悉的模式，收录多种考验玩家实力的挑战项目。本作中的挑战模式包括比赛将敌人打出场外数量的“彗星”、比赛打倒敌人数量的“暴风”、比赛最先到达目的地的“迅雷”以及击破陆续出现的敌军武将的“百花”等4种项目。支持线上排行功能，可与全球玩家竞争分数排行。

“将军位”是猛将传中新增加的要素，所谓的将军位其实可以理解为被动技能，只是冠以了汉制军衔的名称。每个人的将军位都有八种，除了最低级的偏将军，其他的都各不相同。将军位必须在传奇模式中获得，玩家需要在游戏中满足特定条件才能在过关后被授予该将军位，将军位的取得顺序为由低到高，而具体条件可以在武将信息里查询。获得将军位不需要特定的剧本，但游戏难度和关卡难度都有要求，最高级的将军位只有在究极难度下才可以获得，当某名武将的全部将军位获得后，会获得上公衣一件。



游戏将追加3名新武将，他们是隶属于魏势力的郭嘉、王异，以及曾在4代登场、本作中复活的庞德。伴随郭嘉登场的新武器是组合"棍"与"球"来施展华丽招式的"打球棍"，可使出高速移动攻击的"无影脚"以及遭受攻击时可紧急回避的"转身"等新招式，可展开多采多姿的攻击。

第二课：键位说明

（PS3手柄为例）



第三课：名词解释



本代可以装备两把武器

①易武攻击：本次系统可以同时携带两种武器，按R1进行切换，在切换过程中可以发动易武攻击，每一种武器的易武都有所不同，比如刀为将敌人挑空；枪则为攻击范围扩大。



②无双乱舞：这次的无双最多可以加至四段，初始一段，通过特技和武器加印加至四段。发动方式不再是以前的长按，而是按一下就可以发动，每发动一次消耗一段无双。真・无双乱舞（槽发出血光）和激・无双乱舞（双人合体无双）并没有太大的变化，唯一添加的是空中无双乱舞这一项，操作只不过是跳在空中按O。

③EX攻击：每个武将都有一种且只有一种擅长的武器，并且配有自己独特的EX攻击，而效果也不尽相同，每个武将的EX攻击可以通过调出菜单来查询。所谓的EX攻击就是指能在特定的C技之后使用△键继续使出追加动作。这些追加动作有些是强力的追加攻击，有一些会带来有益的BUFF，因此EX模组是人物选择武器时的首要选择。


这个EX攻击就具有挑空效果



武器能够提升的地方很多

④印：武器上也可以获得各种"印"，事实上人物技能树上除了解锁招式的技能外，其余都和"印"的本质相同，只不过获得途径不同，而且效果和名称有所重叠。每把武器可获得的印都固定，只要在战场上击破敌将或者人数每达到100斩就会让武器上的经验条上升，而平时将武器交给锻冶屋也可以提升经验条，不过幅度较慢。获得印之后，需要装在印槽里才能发挥作用，每把武器的印槽数都不相同。



可以都学满的天赋树

⑤人物成长：没有了人物等级的设定，但有一个成长系统，包括体力、攻击、防御、力和素早五种属性（"力"和"素早"分别影响人物使用"力型"或"速型"武器模组的使用），体力上限为1000，攻防上限为1400，力和速各为100。

提升属性的方式

1、成长道具：战场的难度越高，敌将掉落的成长道具越高级。（最高级道具为：黄金之剑：攻击力+8、伏犧之盾：防御力+8、大点心：体力+20）

2、兵法书：传奇模式的居城通过学问士来购买

3、人物技能：相比较魔兽天赋已经算是非常简单的设定了。


不是每一种属性都受欢迎

⑥武器属性：此次武器属性有5种，分别为炎、冰、雷、风、斩，有属性的武器都具有属性等级，用"LV X"表示，等级越高属性效果越强。

- 炎属性为让敌人处于燃烧状态，使其血不断减少
- 冰属性可以将敌人冻结，攻击被冻住的敌人会产生追加伤害
- 雷属性可以击昏敌人，同样可给予敌人追加伤害
- 风属性可无视敌人的防御，并给予追加伤害
- 斩属性为有几率秒杀杂兵，对于敌将是按比例扣血

⑦游戏难度：天国、简单、普通、困难、修罗五种难度。难度的区别只在于获得名声的多少，对于奖励毫无影响。关卡难度则是区分获得道具奖励的重要指标，关卡一共分10个级别，分别用红星及黄星代表，5红星为最难，1黄星为最易。



编年史模式数据库

一种走格子的游戏，不同板块代表着不同的区域，并且有不同的战场及战斗内



都城：相当于自己的根据地，里面武器屋、料理屋、鍛冶屋、行商人和修学士等设施，行商人和修学士每战斗3关才会出现一次，不过修学士在答题完成度到达一定程度后便会一直存在了。

都城解放战：为使每个都城能自由进入都需要将都城解放。

武将传：所有武将都有2-3关的武将传关卡，基本大部分在国传中无法获得的武将都需要在武将传中通关后才能获得。

普通战斗：各种激战等类型关卡，过关后随机提升能力、金钱、名声等。关卡选择难度越高所能加成的数值就越大。

特别顶上决定战：乱世群狼战、乱世猛将传和乱世无双战。完成后能够获得的卢马、绝影马和赤兔马。

获得战：战斗结束之后能获得一件普通武器

宝具获得战： 就是获得最强武器的关卡，只要击败敌方无双大将，就能获得该武将所使用的武器种类的最强武器。

都城开放数	种类
` 0	细剑、双鞭、钩爪
1	旋刃盘、筮筷、戟、旋棍、双鉞
2	圈、笛、*、盾牌剑、枪、弓
3	妖笔、锁分铜、锁链、双节棍、长柄双刀、碎棒、弧刀、棍
4	鬼神手甲、錫杖、连*砲、铁扇、螺旋枪
5	飞翔剑、多节鞭、大剑
6	方天戟
武器屋每个城都会有，能贩卖的武器种类随着不断解放的都城增多而增加	

各个都城的行商人所能邀请的武将名单

都城	可以邀请战斗的武将
幽州	孙尚香、张飞、刘备、蔡文姬
冀州	赵云、关羽、张郃、张角、甄姬
并州	张辽、貂蝉、吕布、郭淮
司州	司马懿、司马师、司马昭、王元姬、关索、鲍三娘
益州	甘宁、月英、夏侯霸、刘禅、星彩
荆州	黄盖、黄忠、魏延、关平、庞统、邓艾
雍州	曹仁、董卓、马岱
凉州	马超、姜维、贾诩
青州	太史慈、袁绍、练师
豫州	夏侯惇、曹操、曹丕、吕蒙、小乔、大乔、钟会
兖州	典韦、夏侯渊、徐晃
徐州	诸葛亮、许褚、凌统、诸葛诞
扬州	周瑜、陆逊、孙坚、周泰、孙策、孙权、丁奉
交州	孟获、祝融





▲ 除去3匹神马需要特定关卡才能获得外，其他支援兽都

支援兽	类别	能力	购买资金/取得方法
黒鹿毛	骑乘型	移動速度210 突破力10	3000
芦毛	骑乘型	移動速度190 突破力10	3000
栗毛	骑乘型	移動速度180 突破力10	3000
粕毛	骑乘型	移動速度200 突破力10	3000
絶影	骑乘型	移動速度220 突破力20 特技：不落	「乱世群狼戦」过关
的盧	骑乘型	移動速度220 突破力20	「乱世猛将戦」过关
赤兎馬	骑乘型	移動速度260 突破力100	「三國無双戦」过关
象	骑乘型	移動速度180 突破力200	20000
虎	支援型	攻撃力240	20000
狼	支援型	攻撃力220	20000
熊猫	支援型	攻撃力160 特技：体力回復	20000
熊	骑乘型	移動速度180 突破力100	20000
鹰	支援型	攻撃力180	20000

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

最强吕布三步走



吕布作为三国里的第一猛将兄，一直都是小编最喜欢把玩的一个人物，因此乘着做攻略的时机开个后门专门做一则小强攻略，让大家知道最强吕布是怎么炼成的，以作参考，其他武将的最强模式套路其实差不多。

吕布，字奉先，持方天画戟，骑赤兔马，头戴金冠，三国第一猛将



第1步 最高将军位：飞将军

吕布的将军位由低到高的顺序为：

偏将军
效果：增加传奇模式的报酬金（效果：小）
入手条件：使居城脱离荒废状态后自动获得

安国将军
效果：使用力型武器时对敌伤害增加（效果：微小）
入手条件：关卡开始后7分钟内击破3名武将
难度要求：天国以上
关卡星数：★★☆☆☆以上

横江将军
效果：使用速型武器时对武将的攻击力与防御力增加（效果：微小）
入手条件：关卡开始后4分钟内击破3名武将
难度要求：天国以上
关卡星数：★★★☆☆以上

讨逆将军
效果：使用速型武器时吸取敌人体力（效果：微小）　入手条件：维持50%体力不使用无双乱舞击破3名武将
难度要求：天国以上
关卡星数：★★★★★以上

前将军
效果：使用力型武器时对弓箭及冲击波的防御力增加（效果：中）
入手条件：关卡开始后2分钟内不使用无双乱舞击破100人
难度要求：天国以上
关卡星数：★★★★★以上

镇西将军
效果：使用素早型武器时对武将的攻击力与防御力增加（效果：小）
入手条件：关卡开始后3分钟内不使用无双乱舞击破3名武将
难度要求：難しい以上
关卡星数：★★★★★以上

太尉
效果：使用素早武器时对敌伤害增加（效果：中）
入手条件：关卡开始后3分钟内不使用无双乱舞击破3名武将
难度要求：修羅以上
关卡星数：★★★★★以上

飞将军
效果：使用EX武器时对敌伤害增加（效果：超特大）
入手条件：维持70%体力不使用无双乱舞击破1000人
难度要求：究极以上
关卡星数：★★★★★以上

第2步 最强座骑：赤兔马

正所谓“人中吕布，马中赤兔”，没有赤兔的小强不是完整的小强。

在编年史模式中将最左下角的[真三国无双战]打完后就会提示得到，然后在凉州的料理屋里将支持兽设成赤兔就可以了。



第3步 最强武器入手



吕布最强的两把武器都必须在“英杰传”剧本里的“下邳夺取战”里获得。

名称：将覇轟天戟
攻击力：84
属性：斬Lv.6（有几率秒杀杂兵，对于敌将是按比例扣血）
印槽数：5
获得印：二刀属性（装备的两种武器属性不同时，每把武器攻击可同时带这两种属性）
难度：修罗
入手方法：刘备出现前击破张飞在内的所有下邳守将

名称：无双龙天戟
攻击力：100
属性：斬Lv.6（有几率秒杀杂兵，对于敌将是按比例扣血）
印槽数：5
获得印：究极武芸（装备的两种武器属性相同时，攻击力大幅上升，可叠加）
难度：究极
入手方法：迅速完成千人斩



游戏类型	角色扮演	运营公司	第九城市
目前状态	公测		
官方网站	sxz.the9.com		

主流才是王道！神仙传 八大门宗详解

sxz.the9.com

《神仙传》自3月正式公测后便受到众多玩家追捧。不仅因为其有着庞大的剧情，好玩的GM模式，同时内容各方面都将“自由”的概念表现的淋漓尽致，《神仙传》的门宗职业选择就是一个例子。因为可以自由搭配，加上60级后还可以修炼第二职业，不少玩家因为该选哪个门宗而发了愁，本期就和大家一起来解析《神仙传》中最自由的“职业系统”。

冲锋战士——圣门宗

圣门宗注重近身伤害，擅长物理攻击，因此主流职业为修罗，主流二修职业为金刚。

职业路线:	修罗+金刚	武器推荐:	刀斧



无影刺客——鬼门宗



鬼门宗也是个注重近身伤害，擅长物理攻击的门宗，不同之处在于鬼门宗可以隐身接近敌对单位，二修职业仍然是金刚。

职业路线:	修罗+金刚	武器推荐:	环刃

最强防御——佛门宗

佛门宗注重以守为攻，擅长吸收物理伤害。推荐职业为金刚，又由于金刚职业的特殊性，因此佛金刚有两条发展路线。

职业路线①:	金刚+修罗
二修职业转修罗即为物理攻击佛。	
武器推荐:	旗杖

职业路线②:	金刚+灵尊
二修为灵尊状态时可最大化该职业的法系伤害，是为法系佛。	
武器推荐:	法器



法系克星——怪门宗

怪门宗与佛门宗相似，也是以守为攻，擅长吸收伤害，推荐职业为金刚，但是怪门宗更擅长吸收法系伤害。

职业路线①:	金刚+修罗
游戏中另一个肉盾的存在。	
武器推荐:	法器

职业路线②:	金刚+灵尊
二修为灵尊状态时，可最大化的提高该职业搭配的法系伤害。	
武器推荐:	法器



远程MPV——仙门宗

仙门宗是群战、单P中强有力的控制者，单群控的同时拥有一定的伤害能力。

职业路线：	天师+灵尊	武器推荐：	刀剑



女生专属——精门宗

精门宗的推荐职业也是天师，但与仙门宗不同的是，精门宗拥有较强的物理防御能力。

职业路线：	天师+灵尊
群体PK中的控制者，兼有较高的物理防御。	
武器推荐：	弓



法系之王——魔门宗

魔门宗被誉为法系之王，不仅因为超强的群体法系伤害以及高暴击，同时控制能力和生存能力也相当强。

职业路线：	灵尊+天师	武器推荐：	旗仗



妙手回春——妖门宗

妖门宗拥有强大的治疗能力，其生存能力也是超强的。

职业路线①：	祭司+天师
俗称的纯奶妖，队伍中能给予队友极大的生命回复。	
武器推荐：	琴

职业路线②：	祭司+灵尊
法伤输出妖，拥有基本治疗值的同时，能给予敌人一定的伤害输出。	
武器推荐：	琴



与主流职业二修路线相对应的，是被玩家所俗称的非主流路线，如灵尊二转金刚、鬼修二转灵尊、金刚二转祭司等。如果你不是一位资深的《神仙传》老玩家，那么不建议你走非主流路线。而装备上不同宝石的镶嵌，带来的效果也是不同的，只有选对宝石，才能发挥出职业最大的威力。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	暗黑类MMO-ARPG	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	Sgsj.wanmei.com		



泰坦更新全剖析

作为2012年的开篇更新，本次《神鬼世界》推出的“泰坦神殿”版本将《神鬼世界》带人到一个全新的玩法中。例如神之物品“普罗米修斯之翼”、开放120级角色等级上限、120级新套装首饰、全新练级打宝地图“泰坦神殿”、第五第六格血脉等等。这些内容虽然没有大幅度提升角色的战斗能力，但敏锐的我们依旧能发现这是在为今年大规模版本更新而提前打下的伏笔！例如最值得关注的等级上限提升至120级！由此来看，我们就有必要深入解读本次版本更新，以便在今后大规模更新前，能做到最完善的战备，来迎战更为惨烈的战斗。


魔幻大陆等你称王

众神宝藏中的旷世珍品

在本次更新中，众神宝藏推出了一个全新道具，这就是宝石洗炼晶石！这个道具的具体作用，是可将五级以上宝石的种类属性进行重置。这意味着什么？这意味这一些垃圾的5级宝石，可通过该系统成为极品宝石。进而我们也可以联想到一个市场动态，那就是说一旦垃圾宝石被改变成极品宝石后，对现有的宝石市场物价，是否会带来相应的冲击呢？价格走低是必然的趋势，但如果扩大需求了，价格是否会在逐步稳定之后再度上升？

另外，宝石洗炼晶石的价格也不菲，对于RMB玩家来说是否会将重置的宝石进行贩卖？也许RMB玩家仅仅是用洗炼晶石进行自产自用，这样对高级宝石的市场价格就不足以产生影响。针对这种情况，是否意味着5级


新地图泰坦神殿

套将成为平民装？而高手则向着7级套而努力呢？四洞7级套又将是一个什么概念？我们实在不敢去想像！

新战斗坐骑：普罗米修斯之翼

众神宝藏除了更新出宝石洗炼晶石之外，同时还增加了一个全新的战斗坐骑普罗米修斯之翼。购买众神宝藏中的普罗米修斯的精铁、亮银、炫金宝藏，再开启之后将有概率获得新战斗坐骑“普罗米修斯之翼”！我们先来看一下这个战斗坐骑的具体属性。

首先，普罗米修斯之翼在增加移动速度上与非战斗坐骑相比还是有很大差距的。它的移动速度仅增加10%，但是作为能在战斗中使用的坐骑，这10%的移动速度就足以对瞬息万变的战场带来震撼效果了。尤其是在PK战斗中，速度将决定攻击先手、撤离等至关重要的问题。其次，该坐骑还能提升物理防御和魔法防御240，虽然以目前玩家的等级和装备水准来看，240点并不起到关键作用，而且时下又十分强调元素抗性的存在，但这240点增加的却是基础值，这才是240点双防御的关键所在。最后一条增加的属性，则是令人异常兴奋的增加6%暴击！要知道一个6%暴击，就等于一块高级暴击石头了，而附加在战斗坐骑普罗米修斯之翼上的这个属性也几乎等于凭空添加，这对DPS职业来说无疑将大幅度提升其单位时间的输出伤害！


亚特兰蒂斯-神谕者

此外，普罗米修斯之翼还具备一项特殊技

文：老鸭　编：小P羊　美：grass

能，就是“光明之力”。此技能释放后，将让角色在10秒内提升物理抗性50%，魔法抗性50%！这等于什么？等于将双抗性同步提升，提升物理与魔法抗性，也就等于间接的提升了角色的防御，进而加强角色的生存率！尤其是在充斥各种攻击的PK混战中，光明之力必然将给角色带来10秒中的强悍战斗实力。我们都知道，在《神鬼世界》内的10秒钟可以做很多很多事情！

与此同时，开启普罗米修斯之翼的宝藏，还能开启另一个更为神秘的大奖：普罗米修斯之火！这个道具虽然时下看起来毫无用处，但它却是组成宙斯羽翼的三圣器之一！如今作为首件出现的三圣器配件，普罗米修斯之火的隐藏价值正在暗流涌动。而在今后的版本中，其他两件三圣器：战神阿瑞斯之戟、太阳神阿波罗之光，也必将随之出现。而最终当三圣器全面降临时，神秘的宙斯羽翼就将震撼登场！为了那宇宙之神的无上战斗坐骑，普罗米修斯之火的价值，你懂了。

新挑战：120级来袭

既然普罗米修斯之翼带来了宙斯的气息，那么作为向众神开战的序幕，角色实力必须要进一步强化！为此，全新的120级等级上限震撼开启了！配合120级角色上限的开启，首先是配套的110级支线任务的全面启动。任务地点，覆盖上次更新的天空之城及本次新图泰坦神殿。下面给出具体任务出处与相关NPC列表。

任务名称	接取等级	接取NPC
不安的摩萨尔	110	自动接取
消息来源	110	天空之城-摩萨尔
泰坦遗迹守护者	110	天空之城-准神侍卫
泰坦复苏的迹象	110	天空之城-泰坦遗迹守护者
泰坦傀儡	110	泰坦神殿-位神摩萨尔
直面泰坦巨人	110	泰坦神殿-位神摩萨尔
汇报雷神索尔	110	泰坦神殿-位神摩萨尔


新BOSS泰坦巨人

随着新等级和新任务的开放，全新地图泰坦神殿也开启了。泰坦神殿的地图颜色被设定成白色，此处被限制成只有110级以上的角色才能进入。在这张地图中，无论是小怪还是BOSS，都被极大的强化了作战属性，而且由于地图场景较小、怪物密度较大的缘故，使我们在本张地图中不得不采用保守打法来进行战斗。


新地图新增BOSS


泰坦巨人瑞亚

怪物列表		
怪物名	等级	怪物种族
蓝色泰坦傀儡	113	机关
红色泰坦傀儡	115	机关
泰坦巨人刻俄斯	117	天族
泰坦巨人福伯	119	恶魔
泰坦巨人特尼斯	121	天族
泰坦巨人许佩里翁	123	恶魔
恶魔实验体I	125	恶魔
被改造的刻俄斯	125	恶魔
被改造的特尼斯	125	恶魔
被改造的许佩里翁	125	恶魔
泰坦巨人瑞亚	125	天族


新BOSS恶魔试验体

从中不难看出泰坦傀儡的难度不是很大，且它们的AI较低，杀起来还是很轻松的。但是泰坦巨人类的四种怪物就很难应付了！首先怪物AI大幅度提升，其次这四种怪物会密集出现，并代表四种不同的攻击形态！

此外，在泰坦神殿的场景中我们还将面临三个小BOSS的挑战，成功杀死三只小BOSS并获得它们分别爆出的：泰坦的荣耀、泰坦的骄傲、泰坦的威严之后，还能合成出泰坦的封印！此后，只要在每日的12：00——24：00时段内，在泰坦神殿中使用此道具就能召唤出泰坦神殿的最终BOSS——泰坦巨人瑞亚！不过要想成功杀死三只小BOSS可并非易事，这三只小BOSS分别是以火焰伤害为主的被改造的刻俄斯、以冰霜伤害为主的被改造的特尼斯、以元素伤害为主的被改造的许佩里翁，它们被限定只在3、4线刷新且刷新时间为150分钟。

在泰坦神殿这种怪物高密集、场景小的地图中，要想成功杀死这三只小BOSS绝非易事。至于最后的泰坦巨人瑞亚，只要注意BOSS在HP下降到每个阶段时释放的技能就可以了。要注意保证辅助职业不受BOSS以及周围小怪的骚扰。

再添新血脉

当初血脉灵魂之匣的开启让很多人为之兴奋！这一提升角色战力的系统让我们受益匪浅。如今，新血脉灵魂之匣（第五、第六格）的开启，标志着血脉系统将进入一个全新的领域。

泰坦神殿的开启，其实更多的是普罗米修斯之翼的来临，以及普罗米修斯之火的问世。我们不妨憧憬下，在今后的版本更新中，战神阿瑞斯之戟、太阳神阿波罗之光必将阶段性出现，而最终宙斯羽翼的出现，则一定会将诸神之战推向巅峰！



游戏类型	3D奇幻MMO-RPG	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	shenmo.wanmei.com		

主宰竞技场！神魔大陆 暮光之城 给力PK方案



在《神魔大陆》的奇幻世界里，存在着各种来自暴风军团以及其他阴暗组织所造成的危险，生活在这里的人们必须全力以赴，迎接各种挑战。竞技场并不是狮心骑士团建立的，但狮心骑士团作为守护克兰蒙多大陆的中坚力量，在这样的环境中更是责无旁贷。于是利用各种训练场所，用来训练英勇的斗士，共同为保卫克兰蒙多大陆而战斗!

竞技场刷分的队伍组合

对于玩家来说，《神魔大陆》的竞技场是最好玩的PK场。参与竞技场不仅能锻炼自己的操作意识、团队意识，还能获得浅紫装备、海量经验和流光宝石盒！

克兰蒙多大陆的竞技场每逢周一、三、五、六、日开启，并有3V3与6V6两种打法。参与竞技的玩家都不希望自己的比分低得可怜，即使是那些只求经验和流光宝石盒的娱乐队，如果次次都输分，依然让人伤心又淡疼。那么要如何在竞技场刷分呢？这里针对不同玩家特别介绍几种方法。





华丽的红色礼服



抱大腿队

精通抗性较高，个人实力极强的输出职业玩家

这种玩家一般在战斗开始时很容易上分，但是在分值刷上去以后，就会遇到和自己实力相当的玩家，有输有赢。这还没什么，坑爹的是竞技场变态的评分系统，输一场掉10+分数，赢一场只有5+分，有时候运气不好遇到个实力比自己强，但是分数还没上去的队伍，一场输下来，一下午就白打了。

这种时候最好重新组个队，如果你是70-80级别的人物，则可以寻找两个65以下且分数不高（1600左右）的玩家来帮你平衡队伍的分数和等级。再进竞技场的时候，只要不碰到操作极强、配合能力超好的队伍，一般是不会输分的。

另外，两个65级以下的队友，最好是能控场的光系诗人，和能治疗的纯奶牧师或者奶系血魔。这样能大大提高队伍的实力。



谁都想把竞技场分数刷上去



操作流队

装备一般，抗性精通一般，但操作极强的玩家

操作技术一流的玩家当然要组上和自己实力不相上下的伙伴一起打竞技场。大家练操作、配合、把等级压在75以下，而一旦形成固定队伍

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

后就能体验一场场紧张激烈的PVP之旅啦。

操作流的队伍里一定要配备牧师！牧师的装备可以不用非常高级，但其操纵者一定要有战斗意识，而队伍要是能找到一个操作流的牧师配合打竞技场就更棒了！这样的队伍打竞技场一定要注意最近10场的胜负率，最好是打几场3V3再去6V6输几场，让胜负率控制在6胜以下。记得从6V6脱衣送分出来后，一定要穿上装备再去进行3V3，不然会很杯具的。

操作流队在竞技场一般都可以打到2000+，而如果不幸遇到抱大腿的队伍，就到了考验整体配和与操作的时候了。在这里，大家要注意把大号和小号拉开，然后控制住小号，让他没法帮大号加血，再速度集火大号，别让大号红手。后面就很简单啦。



夸张的战场

酱油队

没装备，没抗性精通，没钱叫人带的三无玩家

对于三无玩家而言，要想把分数打上来的最佳途径还是去抱大腿！在职业方面，最好练神圣牧师、光系诗人、鲜血系血魔这些职业，然后把等级压制在65以下。等换完60+的竞技场套装（紫装）再进行升级。

练辅助职业的玩家，可以和找小号压等级分数的大神配合，让他带你打竞技场。你在竞技场里面的作用就是保证你抱的大腿活着，其次保证你活着，最后才是去干扰对方。虽然这听起来挺窝囊的，但是大丈夫能伸能屈！现在忍着是为了将来更美好的日子。等你个人实力上去了，就可以洗刷冤屈啦！



要杀敌就要用一轮招数爆发出高伤害

竞技场常用技巧

斗魂系统

《神魔大陆》因为有了斗魂系统的存在，摆脱了站桩打怪的无聊。在PK中，开启斗魂状态可以使你在技能攻击时有几率使对方产生斗魂！斗魂出现的位置有一定随机性，攻击方需要移动自己的位置去拾取斗魂，从而使自己的攻击能力逐渐变强。处于斗魂状态的玩家拾取斗魂达到一定数量，会进入斗魂狂暴状态，从而增加自身战斗力！

最初进入斗魂状态的玩家在攻击其他玩家时只有50%的伤害，每吸收一个斗魂攻击力都会得到提升，在吸收足够的斗魂后，玩家攻击玩家会达到100%的威力，甚至会激活隐藏的特殊效果。斗魂状态下，玩家头顶的斗魂槽长度代表斗魂状态的持续时间，而斗魂槽的颜色则对应玩家对玩家的攻击力，颜色越深攻击力就越高。

由于斗魂的形状如同一颗颗明亮的豆子，于是被我们玩家很形象地称之为“豆”。



何时吃豆也是很讲究的

吃豆的时机

吃豆的时间就是在你一套技能打完，技能还在冷却的时候，这个时候，高伤害技能已经处于CD中，此时不妨果断开起加速补充斗魂，静待下一轮爆发。注意是一轮技能冷却完毕，而不是一个技能CD结束就回去继续战斗，因为借着斗魂之力，你可以迅速爆发击倒对手。

干扰对方吃豆

各种减速技能自然是一方面，但我们不妨换个思路，如果你的攻击目标是攻击你方牧师的敌人，这样就既保护了牧师不被对方集火杀死，又可以从容吃豆。

竞技场核心

竞技场的核心就是切换目标和统一目标，简单说就是“配合”。掌握了这一点，基本上就可以说你已经入门了。



这样吃豆的难度有点高

保护牧师

作为一个队伍，第一轮伤害输出的目的不是击倒对手，而是减轻牧师的压力，保证牧师存活，积攒斗魂。

第一轮输出，不讲究集火杀人，而是要破坏对方的阵型。比如第一轮冲击对方的牧师，是很难将带盾的牧师杀死的。这时，减速是主要目的，把伤害技能给他的队友，就可以让己方多拣点斗魂，等到对方牧师的盾消失了，再回头杀牧师就简单的多了。要注意的是，你击杀对方牧师的时候，对方同样也在集火你的牧师，除去牧师本身的操作以外，讲究的就是己方两个DPS的配合了，这时候就是拼速度和默契，如果有语音平台统一指挥这个问题就迎刃而解了。

第二轮输出时，斗魂已经积攒起来了，虽然还不至于立刻红手，但至少也吃了3颗左右的斗魂。此时要锁定血少的职业，一起出手击杀对方，胜利就是这么的简单。

另外，在竞技场开战时一定要时刻留意战场动向，视野要开阔，要保持头脑清醒，不要只依赖TAB切换。正所谓知装备，练配合，多跑动，吃斗魂，齐爆发，同击杀，两千二，笑呵呵。

TIPS 小诀窍

一：人类技能“祈祷”是解不了血魔的盛宴效果的，但是竞技场石头可以。你也可以预判血魔会不会出盛宴，提前开祈祷也是可以免疫盛宴效果。

二：刺客虽然要潜行出门，但这不代表你就不能带宝宝，不妨把宝宝设为停留状态，然后手动控制宝宝攻击和召回。

三：多带几个魔宠在背包里，打上一些精准、致命、无声幻影之类的初级技能，上场可以给自己加上状态。



游戏类型	3D狩猎动作网游	运营公司	中娱在线
目前状态	不删档内测		
官方网站	Lieren.dawawa.com		

写实动作设计 引领网游新潮流



公测新手历练详解

由中娱在线历时3年精心研发的国产动作网游《猎刃》已经在3月末正式公测。这款国内本土3D动作网游用写实的游戏动作设计，全新的AI怪物猎杀玩法，无职业平衡历练等众多创新的游戏设定，让广大的动作爱好者感受到属于国产游戏的风采。笔者希望它能够引领网游市场的新潮流，对国产动作游戏的发展起到牵引的作用。本期笔者带你走进《猎刃》，全面了解这款游戏的新手成长历程，揭示属于国产动作网游的特色风格。

贴心的新手初期引导

对于国产游戏，新手引导系统一直做得非常到位。独属于国内风格的自动寻路，任务向导等等，作为游戏的新手体验者绝对卖帐。《猎刃》自然也会在新手引导这一环节做到尽善尽美。本次公测笔者了解到，《猎刃》为了让玩家更加便捷的体验游戏，更顺利的适应相对陌生的游戏环境，不但配备了新手的任务提示，操作教学，自动寻路，狩猎指导等引导性的提示，还会给每一个玩家发放药品、武器装备、坐骑、宠物、商城道具等游戏必备供给。

玩家初入游戏，拿到新手福利，把初始装备穿戴整齐，就可以领取各种新手任务进行升级。游戏初期的角色等级上升非常快速。作为适应游戏的阶段的前10级，大概不到半小时时间就可以达到。前期还会接到一个非常有特色的“梦境任务”，传送到特定的场景后，会出现游戏中的顶级BOSS雷鸣龙。这是一个贡献丰厚经验的试炼场，不仅能够提前欣赏到顶级BOSS的身姿，还能轻松的搞定它，获取大量经验值奖励，提升等级。


小号杀手剑齿猪王


BOSS冰龙

初级BOSS挑战，高AI怪物逆袭狂潮

在游戏的初期阶段，角色升级的速度非常的快，只要随着系统给予的任务前进，很快就可以升级到20。这时候的玩家可以挑战相对有难度的副本，进行新的游戏体验。新开放的雨林副本也将成为新的试炼场。作为一款动作游戏，《猎刃》的操作要求很高，看似简单的技能招数设计，蕴含着无限变换的可能。硬派的战斗风格在副本战斗中，将会被发挥到淋漓尽致的地步。

20~25级 新人杀手剑齿猪王

剑齿猪王是雨林副本中的一个BOSS，玩家在到达23级的时候，会接到任务对其进行猎杀。剑齿猪王嘴边长着两颗巨大獠牙的猪王，拥有凶猛的冲撞能力，而且是不间断的长距离来回冲撞，停止冲撞后，会用獠牙不断的摆动攻击。动作异常灵活，会不断的转动身体调整自己的位置。

长刀猎杀：长刀缓慢的移动速度，决定它快速的移动输出，但是它强大的单次伤害足以弥补这项缺点。合理的走位，灵活运用翻滚技能，躲避攻击，移动到到猪王的侧面，抓住冲撞的空白期，发动技能劈砍猪王的腿部，将其击倒，然后发动各种技能攻击。猪王起身后，迅速向侧面移动，小心被猪王的獠牙刮到。

单手剑猎杀：单手剑则遵循“停了就砍，砍完就跑”的机动原则，在猪王的周围不断的移动劈砍，但是一定不要在猪王的正面出现。猪王准备冲撞技能的时候，收起武器远远的跑开。等它跑累了，快速冲到身前攻击，砍完了赶紧跑路，如此反复便可杀死。

法杖猎杀： 法杖初级的技能很少，只能靠挥动法杖金身物理攻击来消耗猪王的血量。在躲避攻击的同时找准机会开启法阵进行压制。法杖的法阵可以站立不动一直开启，怪物在法阵的范围内持续掉血。


猎杀冰龙

25~30级 风雪猛兽雪猿王

当你升到30级的时候，就会迎来新环境的挑战。冰川场景正式向你开放。首先需要猎杀的是生活在暴风雪中的猛兽雪猿王。很多的游戏高手第一次都栽倒在雪猿王的双拳之下。当你进入到雪山场景的时候，首先面临的是一群雪猿猴，不要小看他们，多少人都是被他们直接顶到角落处直接狂暴的打击致死，此过程中角色一直被击倒，毫无反抗能力。而且雪猿猴还拥有钻地的技能，稍不留神就会从地下窜出来将你击倒。雪猿王则是猿猴的加强版，移动速度会更快速，不但拥有钻地技能，还能够吐出冰块将你冰封。攻击的时候挥舞着强壮的两只前臂不停的打击，不停的来回乱窜，让你捕捉不到它的身影。猎杀这个BOSS的时候，首先要有充足的副本补给，除了副本门口的免费补给外，还可以到道具商店购买。战斗的时候尽量发挥每种武器的优势。

长刀猎杀： 长刀在击杀成群的雪猿时，只要调整好自己的位置，就可以直接群杀掉，一刀劈过，整篇的猿猴跌倒，绝对痛快，但是注意千万不要被雪猿堵到角落里，否则你就悲剧了。击杀雪猿王的时候，时刻注意不要出现在它的正前方，猿王的左勾拳、有勾拳可不是吃素的，一记重拳就可以将你击飞。要绕道它的后面，砍它的后腿，劈它的尾巴，把它击倒，然后尽情虐杀。

单手剑猎杀： 单手剑拥有灵活的移动速度，攻击频率很高，可以不停地在猿王周围翻滚，还可以运用手中的盾进行防御。单手剑的冲刺技能非常好用，可以快速的冲到猿王的身边，一顿猛砍。

法杖猎杀： 法杖在清理雪猿的时候非常好用，在副本里来回移动，把所有雪猿击中在一起，然后开启法阵，就能成功猎杀掉大部分的猿猴。雪猿王出现后，迅速的跑位找到合适的机会在雪猿王周边开启法阵。等到猿王恢复行动能力是迅速的翻滚躲避攻击。


风雪中的猛兽雪猿王

30~35级 雨林王者绿色冠蜥

再次踏入雨林场景的时候，雨林王者冠蜥隆重登场。首先你需要根据副本关卡通关提示击杀各个区域的幼年冠蜥，才能够引出最终BOSS冠蜥正式登场为它的孩子报仇。冠蜥有着非常拉风的外形。翠绿色的皮肤，闪亮的鳞片在阳关的照耀下闪烁着幽幽的光芒。作为雨林的王者，冠蜥拥有许多强大的技能。可以喷射蕴含剧毒的液体进行攻击，挥动巨大的前爪，以及强壮的尾巴将靠近它的敌人横扫出去。甚至它还能进行强有力的冲撞攻击。在冠蜥发狂的时候赶紧闪开，免得被伤到。冠蜥用长刀狩猎最好，长刀的横扫能够直接把它放倒，然后虐杀。用弩的话，需要不停的移动，找机会射击。冠蜥死后收益非常大，有许多珍贵的材料爆出，绝对让你小发一笔。

长刀猎杀： 长刀是猎杀冠蜥是最理想的武器之一。移动到冠蜥的旁边，对着它的腿用力的横扫能够让冠蜥一直处于倒地状态。不过一定要抓住合适的时机，不过靠近它的尾部，否则会被它的尾巴抽飞。

单手剑猎杀： 如果你是一个单手剑，那最好能在冠蜥的颈部附近来回移动攻击，在冠蜥冲撞结束后，可以用热血一击快速击中它的腿部，攻击力足够的时候，它就会被击倒。

法杖猎杀： 选用法杖的同学在冠蜥面前需要小心，这个BOSS可不是一直开着法阵就能高枕无忧的将其轻松击杀。冠蜥能够在你开法阵的时候一爪子将你拍飞。不过也不需要担心，只要把握好时机，当它的头部朝向你的时候，撤掉法阵赶紧跑路就没事了。


冠蜥

35~40级 移动堡垒戈鳌蟹王

戈鳌蟹王是游戏前期比较另类的BOSS，造型怪异暂且不提，坚固的防御，让你砍到身上直冒火星，手震得发麻，而且还不掉几滴血。打这个BOSS是你充分感受这款游戏超级逼真的打击感的机会。戈鳌蟹王强有力的一对钳爪不但是攻击的绝佳利器，还能够扒开泥土，快速的钻到土里消失。然后在趁你不注意的时候，突然钻出对你展开猛烈的进攻。狩猎时，需要攻击它的腿和没有被坚硬的外壳包裹的地方。但是不要长时间的停留在它的正前方。戈鳌蟹王会喷射强有力的水流攻击敌人。

长刀猎杀： 长刀杀戈鳌蟹王的时候，需要格外的小心。缓慢的攻击动作如果不小心击中戈鳌蟹王的背部，会被反震造成身体短暂僵直，而它也会抓住机会用钳爪狠狠的攻击你。正确的方法是，用长刀横扫它很细的四条腿，将它放倒，然后就任你宰割。

单手剑猎杀： 用单手剑的同学有福了，这个BOSS就像专门为你设定的一样。戈鳌蟹王在挥动钳爪冲撞攻击的时候，单手剑有力的热血一击可以将它迅速击飞。然后一个突进近身，快速的挥动武器进行攻击。当你发现戈鳌蟹王开始钻地的时候赶紧快速的翻滚奔跑，以免被它突然袭击。

法杖猎杀： 装备法杖的兄弟也不要担心，可以预判合适的位置开启法阵，等待着戈鳌蟹王自投罗网。同时你还可以应用陷阱将蟹王困住，然后在它边上开启法阵，享受BOSS快速掉血的快感。


钻地的坚固堡垒戈鳌蟹王

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D武侠	运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测		
官方网站	tl3.changyou.com		

远离硝烟，暂别副本 图说天龍八部3 趣味休闲活动

TL3.CHANGYOU.COM

在《天龙八部3》里，有这样一些休闲活动：它们不需要你上战场厮杀，也不需要你进副本探索，你可以在活动指引的帮助下，轻轻松松地完成任务，获取丰厚奖励。

休闲活动之 种花得花



大理西域花商巴盖里每日都会赠送波斯玫瑰给玩家们，每人一朵，绝不多给。大家若想要更多的玫瑰花，就得找到巴盖里身边的种花人阿里，领取种子，去大理城东、西大街种花。



有了种子，还需要施肥的原料。阿里手中有花肥，不过我们先得完成一个叫做“百花缘”的任务，才能得到花肥。任务很简单，就是按照阿里的吩咐，去野外采集几朵鲜花。完成任务后，阿里会两袋花肥给我们。同时，每完成第4、8、13、20环“百花缘”任务时，阿里还会额外赠送一颗种子给我们。



带着种子来到大理城东、西大街，找一处显眼的位置撒下种子，然后施肥。同一朵花，每位玩家只能施一次肥。因此，我们在给自己的种子施肥后，不妨把剩余的肥料用在别人种植的花朵上。大家相互帮助，鲜花才能尽快成熟。当花朵被施肥4次后，就成为可以采摘的鲜花了。作为花的主人，请在6分钟之内采集鲜花；否则6分钟后，别人就会把花摘走了。



需要告诉大家，阿里给我们的种子是随机的，有可能不是玫瑰花的种子。如果长出的是其他鲜花，就丢到商店换钱。如果是波斯玫瑰，就到巴盖里那里兑换元宝道具吧，30朵玫瑰可以换一瓶天罡强化露，60、70、80朵玫瑰可以换不同类型的极品珍兽。

休闲活动之 一千零一个愿望



这活动有一个浪漫的名字，一个有趣的过程，一个丰厚的奖励！首先，我们要在苏州梁道士那里接取此任务。任务的内容是收集5个愿灵泉，然后到太湖许愿树那里使用愿灵泉，送上5次祝福。



愿灵泉可以在珍珑棋局、楼兰寻宝、贼兵入侵、偷袭门派、藏经阁等副本中获取。如果你不喜欢挑战副本，也可以参加“幸运快活三”活动，或者完成20环师门任务，也能得到愿灵泉。集齐愿灵泉后，就到许愿树身边许愿吧。



许愿5次后，任务完成，回到梁道士处交任务。任务奖励为丰厚经验值与一个外形酷似

文：阿鱼　编：Samtown　美：grass

苹果的许愿果。另外，如果许愿树接受的许愿次数达到1001次，便会有奇迹发生。届时，许愿树四周会出现大量礼盒，盒内装着各种奇珍异宝。注：许愿树每天最多只能出现3次奇迹。



话说回来，我们先前得到的许愿果有什么用呢？用处大着呢！集齐7个许愿果，可以在梁道士处兑换天罡强化精华；集齐20个苹果，可以兑换3级体力宝石一颗。3级宝石免费送，这样的活动不做白不做！

休闲活动之 天下桃李



身为大侠，收个活跃的徒弟一起闯荡江湖，也是个不错的差事。徒弟不仅能为你贡献经验值、师德值，还能让你参与各种师徒专属活动，天下桃李活动就是其中之一。师徒组队后，在大理聂政处接取任务，会得到一颗桃李苗。右键点击桃李苗，可以查出种植地所处的位置。接着，师徒上马，师傅开组队跟随，赶到种植地附近，就可以种下桃李苗。



种下桃李苗后，我们还得满足桃李苗的5个要求。桃李苗给出的任务是随机的。如图，这是送信任务，师徒二人必须将桃李苗的信送到指定NPC处，然后把回信带给桃李苗。如果在回信时忘记了桃李苗的位置，可以点击书信查询。



如图，这是桃李苗给出的另一个任务：帮它松土。在包裹任务栏找到锄头，就可以开始松土了。松土的过程较长，如果一旁有怪物干扰，行动很可能被打断，只能重新开始。因此，建议师徒两人相互配合，一个人松土，一个人打怪，之后再调换位置。另外，桃李苗还有一个“让师徒相互签名”的任务，也可以按照以上方法完成。



除了以上任务，“听桃李苗唠叨”与“给桃李苗浇水”这两个任务也有可能出现。前者很简单，只需听桃李苗讲几句话就可以完成；后者需要点击桃李苗浇水，师徒一共10次。满足桃李苗的5次要求后，其天敌戒尺公出现。击败戒尺公，就可以回大理交付任务，获得丰厚经验值、波斯玫瑰花、天灵丹等奖励了。

休闲活动之 趣味活动四合一



在《天龙八部3》中，不需要进入副本的休闲活动还有很多，比如苏州柳月虹举办的“幸运快活三”抽奖活动。每位玩家每日可以参加一次抽奖活动，奖品是经验值、愿灵泉、元宝道具以及稀有的“大风”坐骑。另外，参加“幸运快活三”的玩家，实力在一定时间内会得到提升。



“聚宝盆”活动也很热门。打开好友栏，点击好友头像旁的小方框，就能关注好友动态，获得经验值奖励。同时，别忘记给好友动态里的聚宝盆送上祝福，当祝福达到20次，好友就可以领取聚宝盆里的元宝。大家相互祝福，人人都能领取元宝。



在大理善人钱龙处，可以参加“侠义之心”活动。接受任务后，我们会得到一个漂亮的道具：侠义之心。当我们带领新人（20级-79级之间，至少比你低20级，而且不能为同一IP、不能处于沉迷状态）组队杀怪时，侠义之心就会不断地吸取经验值。将装满经验的侠义之心交给钱龙，就能完成任务，获得绑定元宝与侠客令牌（可以兑换元宝道具）。



在大理聂政处，我们还可以参加“师徒心连心”活动。聂政会给我们一个师徒大礼包，里面有一颗让其他玩家变身的师徒宝珠。点击其他玩家，使用变身宝珠，目标就会变成冰块、北极熊、木人等爆笑造型。

综述

这就是天龙江湖！你可以刀光剑影，在华山论剑、盟主争霸赛、天外城战等活动中扬名立万；也可以秘境夺宝，挑战兵圣奇阵、四绝庄、缥缈峰等副本；还可以游山玩水，农、耕、渔、樵，参加各种休闲活动，做一个悠然自得的生活玩家。茫茫江湖路，由你来做主！



游戏类型	3D武侠角色扮演	运营公司	久游网
目前状态	开放测试		
官方网站	Lx.9you.com		

古龙 流星蝴蝶剑

BUTTERFLY SWORD ONLINE ™

全新南少林副本探秘

久游自主研发的东方功夫武侠网游《流星蝴蝶剑OL》是根据古龙同名小说改编的大型3D MMORPG。游戏秉承了中国武侠的文化精髓，通过最优质、细腻的画面和光影效果展现最原汁原味的古龙江湖。同时，游戏采用全职业DPS的大胆设定，每个职业的武学技能都源自中国各派功夫，一招一式皆体现出了中国功夫的格斗精髓；无锁定攻击模式、轻功绝学、连续技套路等内容的引入，更让玩家感受到功夫网游所带来的畅快格斗体验。目前，《流星蝴蝶剑OL》刚刚启动了“火烧南少林”全新资料片，全新南少林副本和八大精英副本等待各位英雄好汉的探索!



南少林副本坐落于此次新开放的45级地图莆田县的左上角，普通模式和精英模式的进入等级要求均为45级。根据难度的不同，对于玩家的装备和实力都有着不同的考验标准。OK，废话不多说，骑马上路，一路直奔南少林大门！

千年古刹难逃厄运 火烧少林打响武林之战

正统十三年，初夏。大太监王振与锦衣卫指挥使马顺勾结，一面在朝廷培植亲信，排除异己， 大肆陷害忠良；另一面又妄图控制天下武林，将江湖势力统一为己所用。为此，锦衣卫打算首先对莆田少林寺动手，以图威慑天下武林中人。而一些投靠锦衣卫的江湖败类，已经先行抵达莆田县地界，为锦衣卫大军充作先锋。

然而，江湖中最不缺的，就是豪情和热血。各大门派精英尽出，驰援莆田少林寺。莆田县地界一场大战，江湖败类四散奔逃。虽然锦衣卫迅速驰援，但江湖义士们已经齐聚一堂，与其形成僵持之势。与此同时，江湖义士决定开一场武林大会，与锦衣卫死战到底……

南少林神秘大门 隐藏全新副本—南少林

在此次资料片中，《流星蝴蝶剑OL》新开放了莆田县地图和45级新副本—南少林，同时还添加了震撼全服的南少林开门世界事件和超刺激的八大精英副本。无论是全新的南少林副本或是精英副本，对于玩家来说都是一个巨大的挑战。需要值得一提的是，作为进入南少林副本和八大精英副本的前置条件，南少林开门世界事件则需要同一个服务器的玩家共同努力，携手合作，才能尽快完成，最后大家才能获得开启南少林大门的神秘钥匙。

《流星蝴蝶剑OL》南少林副本，全新的挑战内容、45级套装掉落、高品质紫色饰品等众多新鲜内容，令无数玩家趋之若鹜。接下来，就让我们一同进入南少林副本，揭开隐藏在南少林大门背后的未知秘密吧！



进入副本，顿时眼前一亮。不同于《流星蝴蝶剑OL》其他封闭式的副本场景，南少林的副本场景为开放式环境：树林、天空、山脉、房屋等场景令整个副本看起来非常宽敞，玩家的第一感觉非常舒服。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





干掉Boss，即可通过火焰关卡。





开始战斗。南少林副本怪物的密集程度不是很高，加上宽敞的副本场景，玩家打斗的自由度非常高。清掉小道上的怪，来到一处房屋。只看到若干位僧人被五花大绑，旁边守着几个小怪，甚是可怜。发挥侠士的正义精神，解救他们吧！



接下来来到一处雕刻着很多佛像的山谷中，还是老样子，需要解救一群被擒的僧人。分批解救，难度不是很大。倒是周遭的场景很是壮观，令人赞叹。



解救完僧人之后，2号Boss便出现了，打的时候注意Boss的大招，看到蓄力动作时注意躲开大范围AOE。



接下来，越过第二道火焰关卡，进入下一场景。有点阴霾的天气、灰蒙蒙的树林、狭长的小道，一路清怪来到巨岩下方，老僧人会再次出现并引出剧情；同时会陆续刷出几波小怪，杀掉后3号Boss便会出现。3号Boss善于用毒，中毒的玩家千万注意自己的血量，注意躲避Boss的连续攻击和毒气。



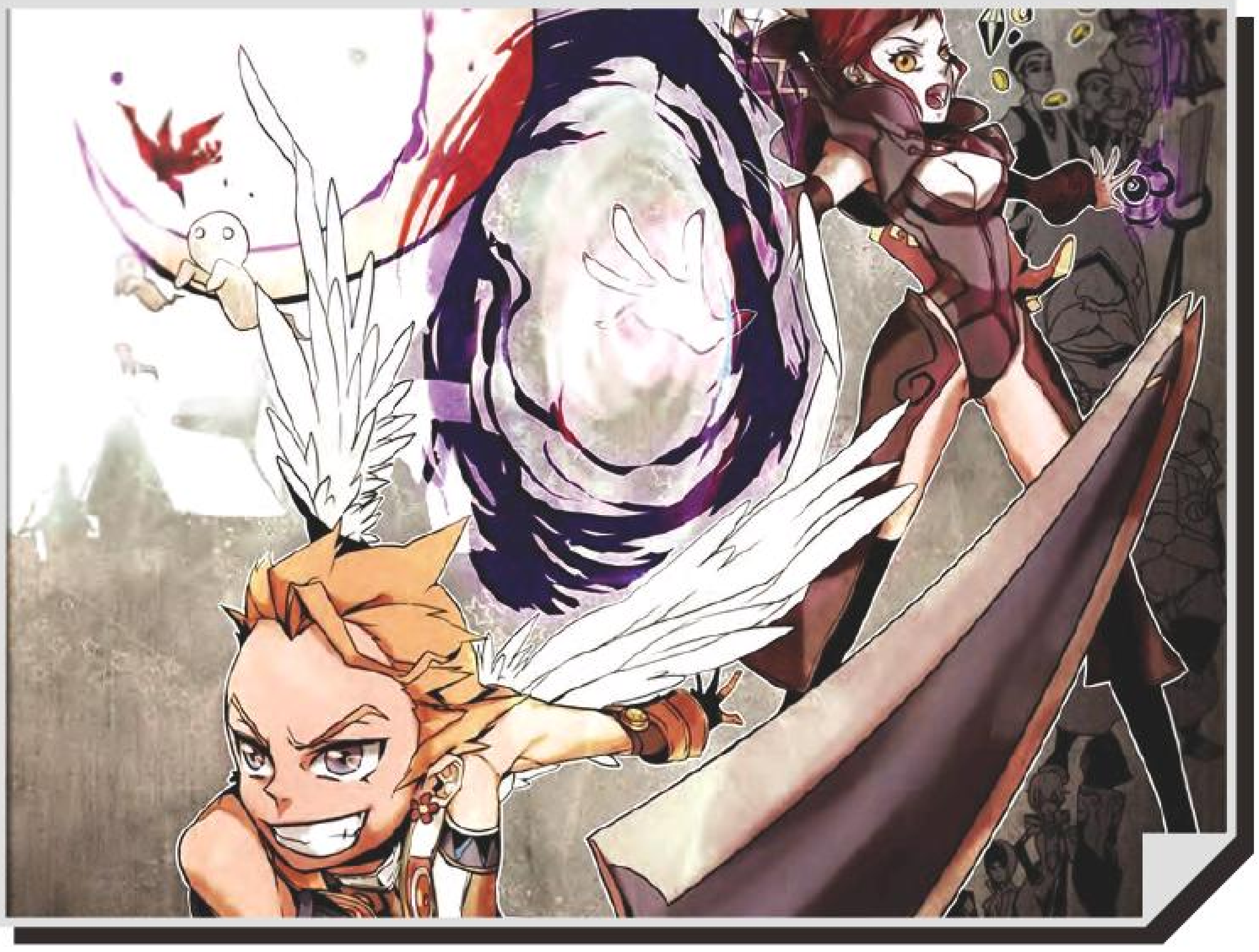


解救之后，会有一位僧人要求你护送他。紧紧跟上，一路上会不断刷新小怪出来，难度并不大，只要快速杀掉即可。几波怪后，来至一处被重重烈焰挡住的关卡，此时会刷出第一个Boss，使出全力干掉他吧！（掉落45级蓝色装备）





越过山门，来到一处山庄。而接下来大家要面对的是南少林副本的最终Boss。4号Boss为南少林副本精英模式下专有的神秘Boss，在这里就先不透露了，具体的真相就要等玩家亲自进入南少林副本去发现咯！



游戏类型	奇幻角色扮演	运营公司	盛大网络
目前状态	绿龙灾变新版本上线		
官方网站	dn.sdo.com		

第十四章 龙之谷

绿龙·灾变

卡拉翰的覆灭

绿龙巢穴终极攻略

上期杂志中，我们在“九龙共迎游戏年”的专题里为大家送上了《龙之谷》绿龙巢穴前五大BOSS的强攻录。那本期栏目中，我们就要带来绿龙巢穴的最后一个BOSS——绿龙卡拉翰的终极攻略。要知道和卡拉翰相比，前面四个BOSS顶多算个开胃菜，真正的挑战和好戏到这里才算开演了。虽说官方的屠龙争霸赛已经多次被玩家公会夺魁，但绝大多数平民玩家打绿龙BOSS还是很有难度的，相信这片攻略，能够帮助你实现屠龙的梦想。好了，废话少说，我们先来看看BOSS的属性吧。



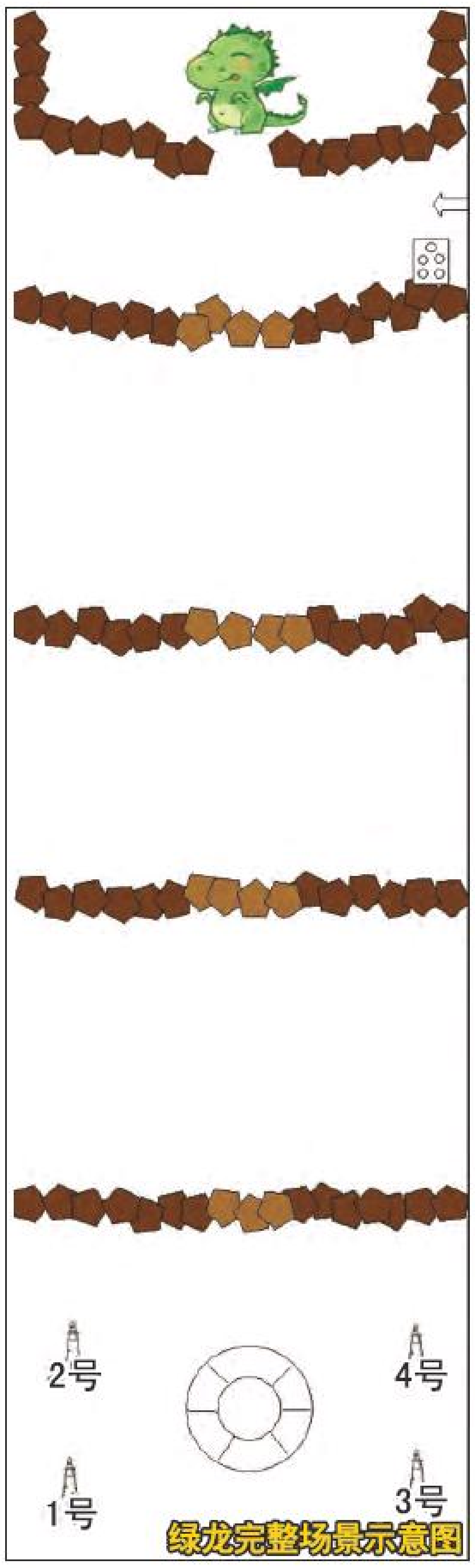
绿龙BOSS属性表

等级	50	眩晕	1500
Hp总量	244385790	硬直抵抗	4860
物理攻击	181953	致命抵抗	10000
魔法攻击	265356	眩晕抵抗	1875
物理防御	7425	火炕	0
魔法防御	9900	冰抗	0
硬直	3240	光抗	0
致命一击	0	暗抗	30%

注：绿龙卡拉翰的血达到了惊人的20x，且攻击模式会因血量不同而出现不同的攻击形态，所以，我们的攻略也将按血量分为几个部分来详细介绍 20x-17x，17x-15x，15x-5x，5x-0x。

第一部分（20x–17x）

绿龙会隔着墙攻击玩家，主要技能有：爪击、挥脚、彗星群、毒息、火息和冰息。进图后站在地图左下角，第一管血主要只有爪击和挥脚，图中标有爪击和挥脚的攻击范围，其中爪击为瞬发，挥脚类似海龙一形态的拍爪，会停留一段时间（10秒左右），此时为输出的最佳时，

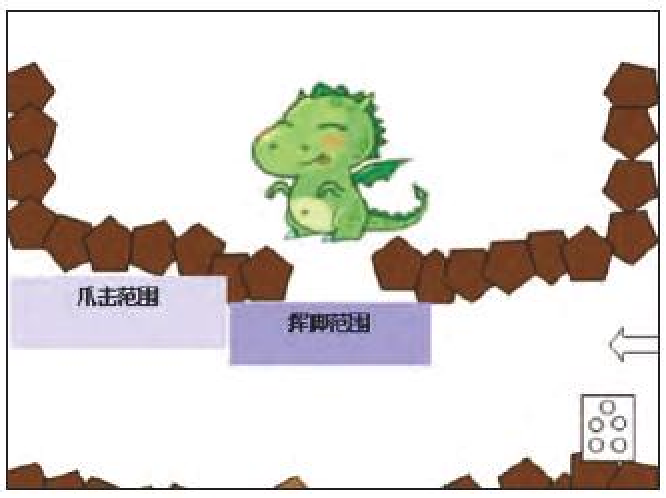


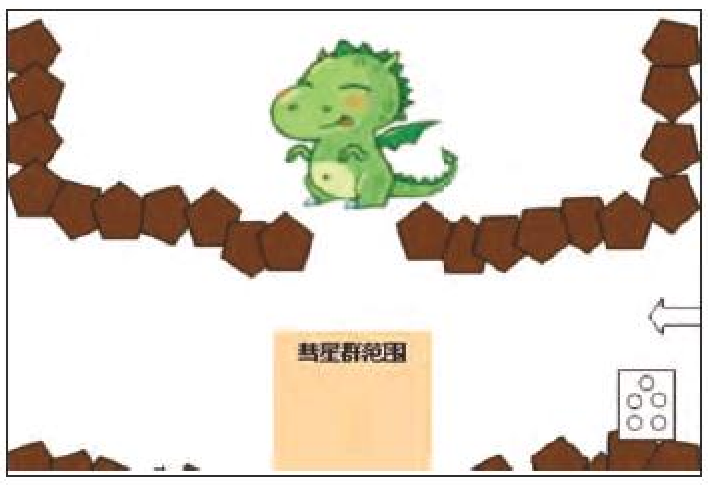
绿龙完整场景示意图

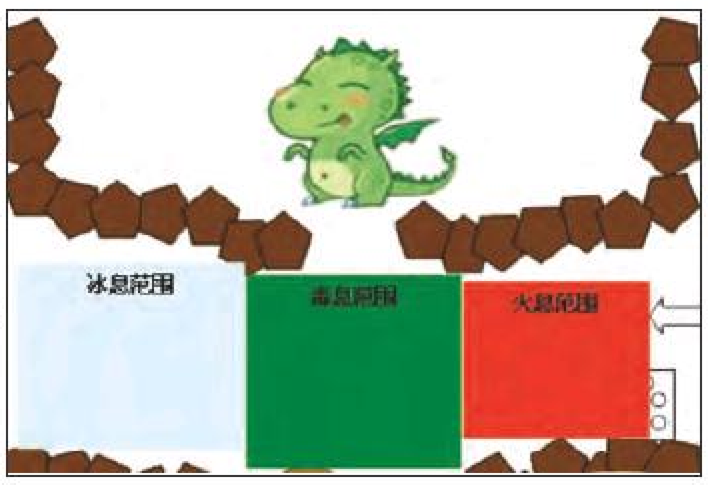
龙收回脚时会安全位置。

打入19X血之后屏幕会类似旋转龙息的前奏，模糊，此时为彗星群技能，这时也是良好的输出时机（10秒左右），玩家应贴着墙壁裂缝打绿龙。19血结束后，即18血到17血结束绿龙的各种龙息将会逐一释放，顺序依次为毒息、火息、冰息。技能前奏为龙的后脊出现对应颜色，即绿色，红色和白色（之后的龙息和技能属性也以此为依据）。

其中，彗星结束后屏幕会提示可以使用古代纹章获得古代力量，即图中右下角的矩形，激活条件为前五关收集的“净化图腾”，设置成功后，全队将获得10秒无敌时间来输出，当然，如果全队输出高也可以不设置古代纹章。很快的龙血下到17条，后方的墙壁破碎，这时屏幕会有箭头提示，并说明“绿龙暴走了，赶紧逃到洞穴外面去”，接下来进入第一阶段往第二阶段的过度部分（不会与龙战斗，龙会傻傻地看着你们）。







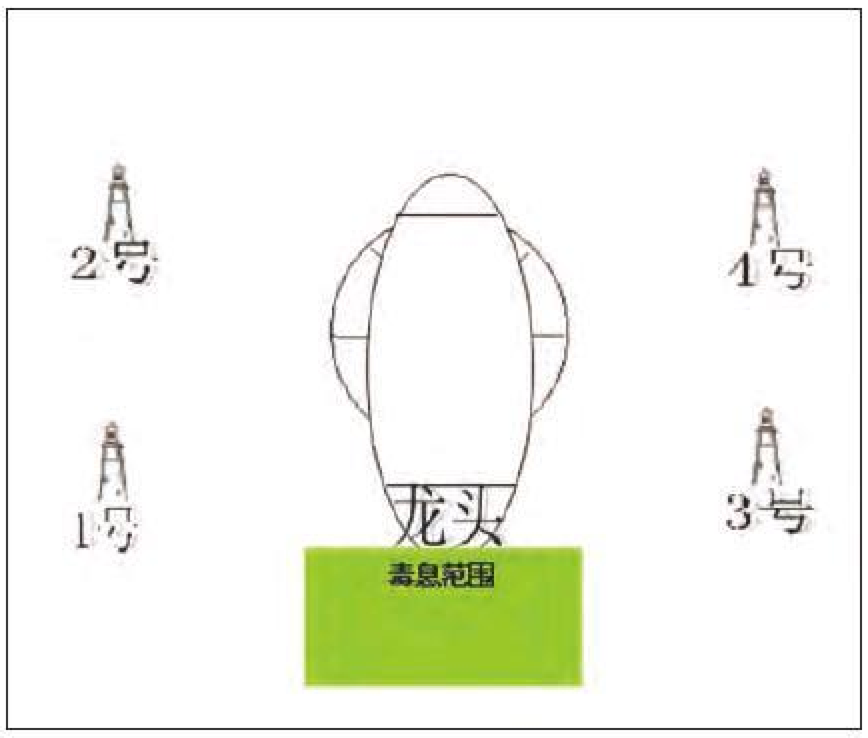
过度部分

屏幕出现指示后玩家需要越过两个破碎的墙壁来到一个新的“房间”。进入房间后，会出现许多副本“伊斯拉土著民村落”中的BOSS“被污染的居民”，需要玩家在40秒内清完小怪，逃到下一房间，不然全屏毒息团灭！清完小怪后，后方的墙壁再次破碎，进入下一房间，这里仍然是40秒清完小怪。清完小怪短暂动画之后屠龙之战正式开始。



当BOSS冲破围墙后，即会召唤小怪来进行攻击

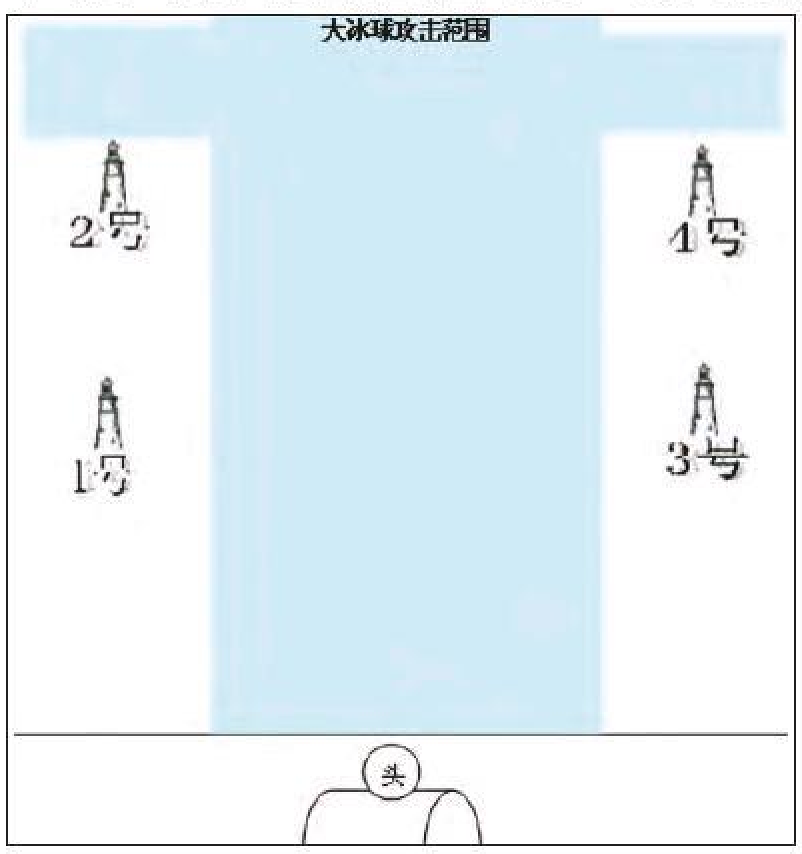
第二部分（17x–15x）



动画过后地图显得宽广起来，硕大的绿龙在地图中间，绿龙四周是四个纹章柱子，对应的龙肚子下是纹章石。此阶段龙的主要技能有：砸地攻击、甩前爪、甩尾、翼勾、咬。本阶段主要是物理攻击，注意躲避即可。其中砸地攻击前兆与海龙中冰困类似，龙扇动翅膀，而砸地攻击为冲击波的形式，要特别注意躲避。当血打到15末的时候，随着龙后脊变成绿色之后的毒息的到来，屠龙战迎来了第一次的“全灭攻击”，战斗进入第三部分。

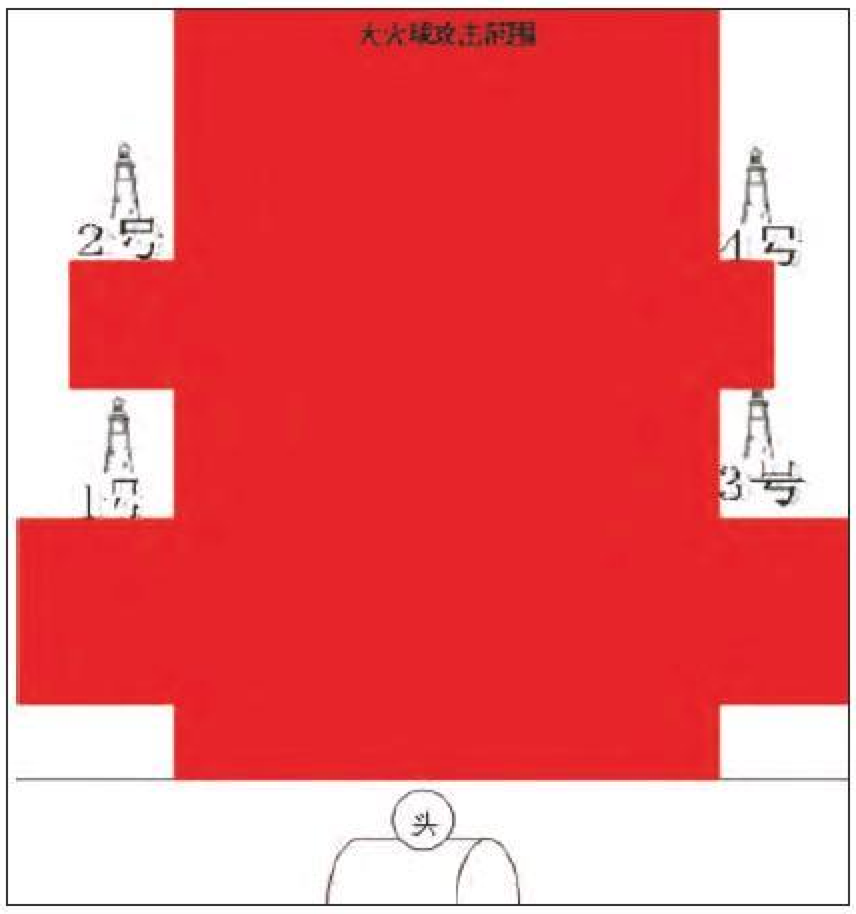
第三部分（14x–5x）

绿龙巢穴的“全灭攻击”类似海龙末中的三连击，是一套攻击，是绿龙的主要攻击模式，也是一个特色，主要由绿龙周围的四个纹章柱子和地图中间的纹章石构成，但这只是一部分。当屏幕模糊时，玩家需要打图中的纹章柱子1（之后模糊则按顺序2-3-4），玩家尽可能用硬直高的技能打掉缠绕在纹章柱子1上的蔓藤，打掉后纹章石启动无敌，若龙还未飞走，则此时为最佳输出时机，当龙飞走后，立即全队站在纹章石中，若有一人没进入则全灭。在纹章石中可以刷BUFF、补血的补给。



等待龙发完全灭攻击飞在地图边缘时，全队靠边，等待龙的下一步技能。龙在天上时，主要会直线毒息、大冰球、大火球、召唤伊斯拉地图怪其中的一个。

大冰球前兆为双手聚着冰球，大火球前兆为双手聚着火球，召唤怪前兆与海龙冰困类似。除召唤外，龙放完冰球或者火球都会落地一段时间，此时可以进行远距离输出，因为龙还会飞走。直到龙放完直线毒息落地，全灭攻击才算真正结束。图中标注了大火球和大冰球的攻击范围。其中毒息范围和冰球范围大致相同，少了后场的攻击范围。其中两种球类攻击都可以用奇迹抗下来（但不建议）。



此阶段还有一个常见技能，魔法眼，此技能与海龙中冰眼不同的是如果有一人没合体则团灭，魔法眼会随机出现在一个人身上，队员合体即可无伤躲避。

第四部分（5x–0x）

此阶段会多出五种攻击手段，分别是：彗星群，昆虫群，火焰风暴，捆人以及骷髅牛。彗星群会出现在龙飞起后的纹章石附近，因此龙短时下地在纹章柱子那远距离输出即可。这里的昆虫群与第四关的小昆虫群类似，盾挡有效。

火焰风暴与第五关中魔法师卡拉翰的一样，前兆是，龙后脊变红，此时全队停止在龙两侧的输出，往龙尾所在边缘墙壁靠拢（一号纹章柱子到地图尽头也可躲避，但为了防止火焰风暴后接毒息攻击，所以尾巴边缘的墙壁处相对安全）。



好多奖励啊

绿龙也有令人头疼的捆人技能，并且难以躲避，前兆和毒息一样，后脊变绿，但有所区别的是变绿的同时绿龙会抬起右爪拍地，此捆人形态和树人一样，但中了捆会掉5W血，10秒救人时间，每秒掉3000血，没救到最后一下掉13.5W血，总共21.5W血。即使有些职业很抗下来，但是大量的掉血也是不好的。

最后当4个纹章柱子依次都打完了并且龙还没被消灭的时候会追加一种新的全灭攻击方式：骷髅牛。当龙飞起时，注意观察龙后脊的颜色，如果是白色，就消灭对应白色的骷髅牛，反之红色，消灭成功且正确后纹章石也会启动！

这才是屠龙的最高境界



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D武侠	运营公司	搜狐畅游
目前状态	火爆公测中		
官方网站	ldj.changyou.com		

迈向100级的必经之路 鹿鼎记 不可忽略的职业经验

《鹿鼎记》里有两种经验模式：人物经验与职业经验。人物经验决定人物等级，职业经验决定职业等级。在我的印象中，《鹿鼎记》里的许多英雄豪杰都有一个不好的习惯：喜欢忽视职业经验的重要性。虽说提升职业等级能够增强攻击力，但有的人却不在乎那数千攻击，认为宝石与装备足够弥补；虽说职业等级决定了职业套装的穿戴，但有的人认为自己不需要套装，有手工装足以；虽说职业经验影响着一些战斗技能的提升，但有的人偏偏就视而不见，不予理睬……

总之一句话：这些豪杰们心中更看重传统的人物等级，他们通过"击杀平西王亲信、讨伐兵法BOSS、帮会任务与活动、副本秘境"等修炼途径，刻苦修行人物等级，却对职业等级修炼颇为冷淡。为什么会出现这种情形呢？这还得从职业等级最为热门的修炼途径——刷矿说起。



这哥们职业等级才61……

刷矿引发的是是非非

修为在50级以前，没有加入城市的玩家，一般是在中原地图的各个职业场景内修炼，比如冀中寨、野人谷、石龙洞等地。修为达到50级以上，且加入了龙掘之境自建城市的玩家，大都会在城市里购买矿牌，组队前往龙掘之境野外寻找矿井，刷矿练级，因为这是最有效率、且广为人知的职业等级修炼途径。同时，在击杀入侵怪物后，玩家们还能从矿井内提炼出晶钻，将晶钻上交到城市仓库，会获得成功与大量金币。如此没差，实在令人心动！



从矿井内提取晶钻

正因为如此，前往龙掘之境刷矿修炼的玩家络绎不绝。然而，龙掘之境野外的矿井数量有限，面对如狼似虎的刷矿大军，僧多粥少的局面不可避免地发生了。抢占矿井、夺取晶钻、霸占资源……由刷矿而引发的战争无休止地进行着，每一位进入龙掘之境的玩家都无法幸免。也许，你与队友们刚刚找到一个储藏丰富的矿井，还没来及高兴，就被强大的敌服队伍横刀夺爱。

遇到以上情形，大家该怎么办？你也许会回答：奋起抗争！但是，如果对方实力很强，拥有压倒性的优势，恐怕你连还手的机会也没有，只能眼睁睁地看着敌人霸占矿井，趾高气扬地享受胜利果实。



刷矿杀怪练级

正因为如此，不少玩家在刷矿途中遭到劫杀后，便寒了心，不愿再冒这个险。久而久之，"人物等级90多，职业等级却只有5、60级"的玩家越来越多，许多人打算就这样凑合着玩下去。然而，生活往往不愿意让人们凑合着过下去。就在不少人将要彻底忽视职业等级之时，游戏的一次更新犹如晴天霹雳，"劈"得众人目瞪口呆：技能等级将限制人物等级的突破！这一限制推出后，99级的玩家要想修炼到100级，除了必须的人物经验外，还得将20个职业技能的等级提



拜入师门后，一定要修炼职业等级

文：阿鱼　编：Samtown　美：grass

升到90，这其中就包括需要职业经验提升的战斗技能。

尽管心中有一万个不愿意，但玩家们不得不正视职业经验这一重要元素。重新回到龙掘矿井身边，是一个相当正确的决定。当然，如果你确实对刷矿感到厌倦，不妨试试其他方式，也能获取职业经验值。

职业经验获取之科举考试


科举答题得经验

很多网游都有“科举考试”这一大众活动，《鹿鼎记》自然也不能免俗。《鹿鼎记》里的科举考试分为科举时间与非科举时间。每晚7:00-8:30是科举乡试时间，9:00是科举会试时间。在乡试时间里参加考试，会得到更多的经验值奖励。除去乡试与会试的时间段，其他均为非科举时间。玩家在非科举时间答题，也能获得经验奖励，不过比科举时要少，而且没有其他奖励。

那么，参加科举考试究竟能获得哪些奖励呢？至少能获得人物经验值奖励，如果你表现出色，进入会试乃至前三甲，还能获得打造图、天赋丹、天赋要诀等珍贵奖励。看到这里，大家也许会问：“怎么没有职业经验奖励？”职业经验必然是有的，只要在京师科举主考官崔翰林那里，将科举奖励的人物经验值更改为职业经验值，就可以参加考试，修炼职业等级。不过，这样一来，我们就无法获得人物经验值了。正所谓“鱼与熊掌，不可兼得也”，大家还是自行取舍吧。

职业经验获取之师门任务


更换师门任务奖励

师门任务，又称职业任务，玩家们入门后，可以在本职业场景中找相关NPC领取。找到师门任务NPC后，与之对话，选择职业经验奖励。然后，每做一次任务，你就会获得职业经验值。建议：虽然每位玩家每日可以完成30次师门任务，但只有前7次是多倍经验奖励，所以大家只完成前7次任务就可以了。

师门任务的内容大致分为送信、寻物、送物品、游历景点、捕捉珍兽与击杀怪物。送信任务很简单，点击任务栏中的坐标，就可以自动到达目标人物处。送物品则需要玩家们前往商店，购买指定物品，将其交给NPC。游历景点也很简单，玩家们到达目标经典后，打开包裹，点击其中的任务物品，将这一经典记录后，便可交还任务。还有捕捉珍兽与击杀怪物，也是没有技术含量的简单差事。这里重点说说寻物。寻物分为两种类型：第一种，在师门场景寻找物品；第二种，寻找生活技能制造出的物品。


用钱购买任务品

遇到第一种情形，请大家打开场景地图，然后随意在地图上指定一个位置，让人物前往该地。在行进途中，我们要随时留意地图，看有没有绿色小圆点出现。一旦发现小圆点，就把鼠标移到圆点上，看是不是我们需要的物品。发现目标物品后，关掉场景地图，点击物品进行采集。由于物品的位置是不会变换的，而且被采集之后还会刷新出来，所以请大家记好位置，以便下次采集。

遇到第二种情形，有3个解决办法。一、自己修炼生活技能，制作出任务物品交差，适合有耐心的玩家；二、花费金钱在扬州地摊上购买物品，适合有钱的玩家；三，放弃任务，先做其他事，等10分钟后再重新接取，这一招适合没有耐心也不愿花钱的朋友。

哦，差点忘了！师门副本也属于师门任务。玩家接取任务后，找到师门副本接引人，进入副本击杀10只怪物，便可完成任务。特别提醒大家：师门副本里有一个宝箱，需要宝箱钥匙才能开启（也有很小几率不需要钥匙），宝箱里有可能装着神功丹与天赋书这样的珍宝，也有可能装着恢复药等普通物品。宝箱钥匙在“吴三桂的宝藏”任务（NPC在京师，名叫曲追修）中可以几率获取。如果你有兴趣，不妨一试！

职业经验获取之吆五喝六


“吆五喝六”也会奖励职业经验

是的，你没有看错，吆五喝六副本也会奖励职业经验值。在副本活动开始后，我们组好队伍，进入吆五喝六休息室。这时，先别急着进入副本，请找到领取双倍的NPC，在他那里将奖励切换为职业经验值。如此一来，我们在矿山寻宝与击杀骰子时获得的经验就变为职业经验值了。

职业等级修炼之英雄楼挂机


英雄楼挂机得经验

不要怀疑！挂机也能获得职业经验，这是无可争议的事实。只不过，这里所谓的挂机，其实是一个有趣的网页互动活动，绝非破坏游戏平衡的外挂。在系统设置里点击进入“畅游网“，然后在弹出的网页中找到“英雄楼挂机”指令（也可以输入网址http://www.cyou.com/ldj/hang/index），开始挂机。挂机时间为30分钟。完成挂机后，选择职业经验奖励，就可以在游戏中的扬州英雄楼NPC处，领取职业经验卷。阅读属于自己的经验卷，就能获得职业经验值。

注：每天只能参加一次挂机活动。


与龙掘之境精英怪战斗

除了以上方法外，在龙掘之境击杀黄金怪，也是一个不错的修炼方式。龙掘之境盘踞着实力较强的黄金怪（TAB键打开地图可以查询），击杀黄金怪，我们会获得人物经验、职业经验、尾经验、珍兽经验、佣兵经验……几乎所有经验都可以从黄金怪身上获取。

看到如此多的修炼方式，大家紧锁的眉头可以舒展开了吧？只要你愿意努力，就能获得大量职业经验值，提高职业等级与跨入100级大关不再只是梦想！



游戏类型	3D竞技PK	运营公司	空中网
目前状态	不删档内测中		
官方网站	hero.kongzhong.com		

宅男福利第一轮 功夫英雄 KUNGFU HERO 美女之七宗罪

首款3D竞技PK网游《功夫英雄》欲望画报“七宗罪”出炉，英雄难过美人关，你能过几关！古老的传说，代代相传的戒律，当犯下七宗罪的美女出现在你面前，你选择拯救还是沉沦……

你是萝莉控？你是御姐控？你是黑丝控？你是清新控？七宗罪完全满足你！网尽黑丝女王、清纯双胞胎、香港嫩模、拉丁宝贝、混血美女、日本萝莉的这部七宗罪画报将在这个春天给你最极限的“挑逗”！你心动了吗？解放天性，无需HOLD住！七宗最，首款3D竞技PK网游《功夫英雄》为玩家诚意奉献的七大游戏特色，打造“最”不一样的全新游戏！

罪·傲慢——最·竞技

挑战坐标：佛山，竞技使者

最不一样：Duel、TDM、CTF、ladder

传统中国国术、MMORPG爽快PK、竞技游戏极限操作首次结合！ DUEL（对决模式）、TDM（团队死亡模式）、CTF（夺旗模式）竞技模式创新加入！“3D竞技PK”绝非一个宣传口号，而是希望带给厌倦了反复练级的MMO玩家们、在竞技类游戏中难以成为高手总是打酱油的玩家们一种全新的游戏体验。2012的世界末日，来功夫英雄竞技场，享受一场酣畅淋漓的热血战斗！





罪·嫉妒——最·化身

化身坐标：京都，化身祭坛

最不一样：XP神技、百种英雄、绝地反击

陈真、佐罗、叶问、李广……传世英雄想变哪个就变哪个！《功夫英雄》作为首款将ACT元素完全带入MMORPG的游戏，也加入了“变身”的玩法——化身，与ACT游戏类似，玩家在《功夫英雄》中的打击动作将积累连击数，当连击数达到一定后便会点燃斗魂，玩家可选择手动消耗斗魂进行化身！秒杀全屏的XP神技、帅气拉风的抢眼造型，任你千军万马，唯我化身独挡！





世界末日有何惧！化身英雄拯救世界就看你的！

罪·懒惰——最·武魂

五星武魂：九尾狐、功夫熊、忍者龟、九色鹿

最不一样：卖萌、打架、可养成

可养成、可战斗、可卖萌、可繁殖……百种造型千样搭配！无门槛、全免费、高战力、



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

强冲击……极品武魂无需998！武魂系统是功夫英雄独有的战宠系统，可通过武魂的捕捉、喂养、炼化来使武魂具备较高的作战能力，同时还是你游戏之旅的忠实伙伴，造型可爱之极。告别各种繁琐的“孵化”，摆脱一切烦人的“刷怪”，全能战斗武魂“宠”你一生！



罪·贪婪——最·免费

试玩即赠：千元消费券、现金抽奖卡、特权礼包

最不一样：大手笔、真免费、玩家也有福利拿

大手笔，真免费，快乐游戏无需太多RMB！玩游戏，发福利，送钱送药送坐骑送时装送装备只为玩得爽！三大福利系统直送，盆满钵满畅享游戏！





罪·饕餮——最·精力

精力值：每天100 免费赠送

最不一样：光速升级、上班族福利

上班族、学生军的最强福利！在到达45级后，系统每天会赠予玩家100点精力值，在完成某些任务后，如“死亡游戏”，可以选择消耗精力值进行任务交付，消耗2倍、4倍，甚至8倍精力值，有玩家统计过，在选择8倍精力值交付任务时可获得最大的收益。

每天100精力免费赠送！交付任务经验翻倍没时间不再是升级慢的理由，摆脱时间束缚，享受光速升级！





罪·色欲——最·高清

看过瘾：逼真场景、精致动作、高清画面

最不一样：NVIDIA技术支持、Dominancen精心制作、MOCAP全力打造

Dominancen引擎打造、MOCAP技术动作支持，一草一木一举一动尽显真实！NVIDIA TWIMTBP全球计划同类型唯一战略合作网游产品，NVIDIA PhysX技术全面支持画面特效！行业顶尖美术团队倾力打造，法线贴图、模拟波浪、镶嵌技术全应用，动态光影更逼真！





罪·暴怒——最·BOSS

BOSS战对阵表：凤凰、马宁儿、藤田刚、本多忠胜、服部半藏……

最不一样：QTE、里副本、运动战

首创QTE BOSS战打法！告别站桩式脑残副本！是否厌烦了站桩式的打BOSS，甚至用“T抗住，奶加好，DPS全力输出”就可以指挥所有的战斗？《功夫英雄》打破传统格局，将完善的QTE系统加入到了BOSS战中，玩家在整个过程中可以体验到闪避技能QTE、破解机关QTE、限时挑战QTE、击杀BOSS QTE等等玩法，BOSS战再也不是站桩的纯“刷怪”，而是需要你全身动起来的“好玩”战斗！闪避技能QTE、破解机关QTE、限时挑战QTE、击杀BOSS QTE多种玩法加入，跑飞纵跳、操控由我！





编：Samtown　美：grass



游戏类型	2.5D玄幻角色扮演
运营公司	巨人网络
目前状态	火爆公测中
官方网站	xt.ztgame.com

新玩法

仙途 变异宝宝养成 •独家攻略•

暮春三月草长莺飞，江南春暖花开好时节。《仙途》资料片“游戏男女”与合作电影《饮食男女2012》同步推出。其中“变异宝宝”可是该资料片中的重磅玩法。今天小编从《仙途》研发中心挖来内部资料，教你养成传说中的变异幻兽。

变异宝宝PK至尊宝宝

《仙途》资料片“游戏男女”上线后至尊宝宝是《仙途》中最强力的宝宝吗？当然不是！新推出的幻兽变异玩法——让你的幻兽“涅槃重生”不论攻防各项资质大幅度提升！幻兽变异后，资质会有1%~25%的提升。随着等级的提升，变异属性对应的攻防血量会有巨大的提升，与角色合体或者放入法阵，也会同比加成效果！





如上图，变异后的龙王宝宝主资质提升24%达到187分，同等级下物攻属性则高出至尊宝宝近6000点！如此给力的变异宝宝，大家一定也想获得一只吧？简单点说，幻兽变异就是单条或者多条资质100的幻兽，在属性幻化或幻兽升级时，有几率变异产生超过100最高125的极品资质。资质变异可以取一条属性变异，也可能多条资质同时变异。假设你的幻兽6条资质全变异，而且资质提高近25%，何等的尊贵拉风！

如何让宝宝变异呢？

看了这么多宝宝变异的好处，读者一定会问怎样得到宝宝变异？得到变异宠物的途径有很多，小编为各位读者介绍下面四大派：第一吃丹派；第二看人品爆发派；第三求购派；第四预定派。

吃丹派

小编先为大家介绍第一大派别：吃丹派——涅槃金丹！涅槃金丹分为四种：凡品、中品、上品、极品，据说“涅槃金丹”的品质越好、品阶越高，宝宝变异的几率就越大。





宝宝可携带等级在85以上且是至尊宝宝，就可以服用金丹。服用后宝宝的各资质均可能发生变异。金丹品质不同成功率也不同。当幻兽升级到60、80、100、120、140时，每种品质的金丹可服用次数各增加10次。也就是说至尊宝宝60级后每提升20级将增加40次可变异机会。这么多次数宝宝怎能不变异？





求购派

求购派的玩家们可是游戏中的懒人享受一族。也是游戏中获得变异宝宝最常见的一种手段，千里传音、世界喊话、凉州城几条线路来回逛街——求购！慢慢寻找，只要有货，一定找得到！在寻找变异宝宝的同时看看现在的物价行情怎么样，说不定还能让你意外捡到粗心摊主标错价的宝物呢，不累，不花钱，还可以找到心仪已久的变异宝宝，求购派开心就开心在这里。

预约一族

千万别小看预约一族。这群人通常有着广阔的人脉资源，在《仙途》中拥有的朋友没有一百也有九十九个，无论他们想要什么都能找到相应的朋友帮忙，比如挖矿采药的生活玩家，职业专业的BOSS队伍，当然还有制作宝宝的高手，要什么样的宝宝说一声提前预订，待到宝宝制成后一手交钱一手交货，没有交易风险，没有尔虞我诈，你能不能抢先预订到，那就要看你们的关系“铁不铁”了。



游戏类型	2D角色扮演	运营公司	巨人网络
目前状态	火爆公测中		
官方网站	Zt2.ztgame.com		

征途2 家族战的打法分析



古话言“五人团结一只虎，十人团结一条龙，百人团结像泰山。”《征途2》一个家族的团结，虽然没有泰山之力，但完全可以徘徊在龙与虎之间，战斗力也是相当可观。

目前《征途2》家族战已经不是什么新玩法，《征途2》家族战的胜负，考验的不是家族中某个人的能力，克敌制胜的关键还在于家族能否做到无间的配合，家族战的终极目标是为了一场战斗的胜利！下文将从几个方面分析：家族战胜负的关键以及一些大家熟知或是不曾运用的战术。

《征途2》玩到130级就可以使用披风了，披风所带来的属性加成非常高，而披风的作用除了能增加属性外还能在游戏中显示好看的外观。



目前披风获得途径有两种，一个是游戏内的乱武擂台赛，还有一个就是游戏内的家族战。参加乱武擂台赛有着等级的限制，所以家族战就是所有玩家获得披风的一个最便利的方式。

家族战失败原因分析

没有大局观

大家都知道，在家族战结束后，胜负家族中杀敌MVP、搬运宝石、占旗最多的族员可以获得比其他族员多2点家族战功勋的奖励。也正是因为这2点额外的奖励，导致许多本已具备优势的家族在对决中失败，这两点功勋考验的是家族的凝聚力和家族成员听指挥的程度。有一些失败的案例，一些大局观意识不强的族员为了能够获得更多功勋，常常不顾大局不听指挥者的指挥，在战场中起了破坏的作用，其中以占旗为典型，经常由于个别族员乱占旗子影响家族指挥统筹战局。

同理，个别的案例还显示，有一些装备好的家族成员也会出现错误，一个人在装备上拥有再大的优势，如果在战场上不听指挥同样无法发挥他在团体中的作用。

误区错误

很多家族在战前任务布置上一般会安排家族小号开战车，搬宝石。通过无数次家族战证明，小号搬运宝石的打法在两个家族实力相当的时候是不可取的。最大弊点在于小号搬运宝石很容易被对方截杀，小号开车会出现人还没有上战车就倒地的情况，从安全处开车过来又会贻误战机浪费时间，所以作为家族战指挥者应该了解这些特点，更好的分配任务。



状态影响信心



家族战开局，在家族地图演武场处两个家族会进行首次交战。如果遇到对方家族有大号的情况，一次两次冲击失败，因为短暂的劣势就严重的影响到本家族的信心，战斗还未开始，从心理上就已经输给了对方，如此心态一出现就会产生恶性循环，打的毫无章法、毫无战术可言，失败是必然。

要明白一个道理，家族战打的不是杀敌人数，而是宝石的数量。车不行，族员能力没对方强，我们可以从策略上进行补足！

如何出奇制胜，以弱胜强

本方地图、无限空降战法

家族战中，最常用的就是集体空降，通过家族管理员，开启-暂停-开启可以无限拉族员到演武场左方，对抢占宝石刷新地拥有很大的优势。这样的压迫式打法的确可谓一种逆天的策略。试想一下，突然从天而降数十个敌人出现在对方面前，是多么震撼的情景。

瞬移功能、无限奇兵

在本方主场的情况下，还有一个可利用的单人瞬移，具备更大的随机性，其发挥的效果远胜于集体空降，只是很多家族在实战中不曾应用。在家族管理员点开家族NPC传送，弹出的窗口可以先放到屏幕任意一侧隐藏，根据家族指挥的命令，随时瞬移到家族地图忠义堂、金库、战车坊、箭塔各个位置完成占旗、拦截宝石等任务。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻宝盒

游戏历史上的4月

本月诞生的游戏明星

矢吹真吾

生日： 4月8日　**血型：** O型
身高： 179cm　**爱好：** 收集小雕像
格斗流派：（自称）草剃京直传草剃流古武术

矢吹真吾一开始叫做铃木真吾，但是SNK最后定名叫做矢吹真吾，同时有名的声优子安武人也加入进来给这个将在97里出现的新人物配音。1997年，矢吹真吾正式登上KOF的舞台，寸土寸金的开场动画中，矢吹真吾的镜头甚至超过同时期的三天王和97特别队。



在游戏剧情中，矢吹真吾因为崇拜能驱使火焰的草剃京而请求拜京为师，但是京告诉真吾，他是绝不会放得出火焰的。所以矢吹真吾一直就是“放不出火”的角色。不会放火反而使他显得不落俗套（KOF里面还不止草剃会用火），而且他学的草剃拳法都是”未完成“的，更突出了他的特别。



本月诞生的著名人物

鸟山明

生日： 1955年4月5日　**出生地：** 日本爱知县

鸟山明，日本著名漫画家。他的成名之作《阿拉蕾》和代表作《七龙珠》在全世界都极受欢迎，广受赞誉。至1995年7月，《Dr. Slump》共售出28,110,000多份拷贝，而《Dragon Ball》更是创造了109,300,000多的销售记录。





本月著名的事件

史克威尔与艾尼克斯宣布合并

SQUARESOFT

SQUARE ENIX

DISNEY

2003年4月1日，两大著名的游戏厂商史克威尔和艾尼克斯正式宣布合并，史克威尔艾尼克斯正式诞生（Square Enix Co., Ltd）。作为老牌的游戏厂商，双方都有着各自的主打招牌，无论是《最终幻想》还是《勇者斗恶龙》，在日本乃至全球都有着广大的游戏玩家群体。就当时的情况来看，合并的背后存在着很多不为人知的秘密，不管是史克威尔在电影界的失败也好，还是艾尼克斯经济协调的问题，总之，合并已成事实。

光荣与TECMO宣布合并

2009年4月1日，以《三国志》、《大航海时代》、《信长之野望》、《三国无双》等作品出名的光荣公司（暗荣）正式与著名的游戏公司“TECMO”宣布合并成一家新的公司“Koei Tecmo Holdings”，并宣布了经营理念：我们KOEI TECMO小组将通过创造独特的娱乐项目，丰富全世界人民的生活。事实上之前史克威尔艾尼克斯也曾经向TECMO抛出过橄榄枝，却招到了拒绝。有趣的是同样是4月1日，今年TECMO将在这天解散，完全归并到Koei中去。

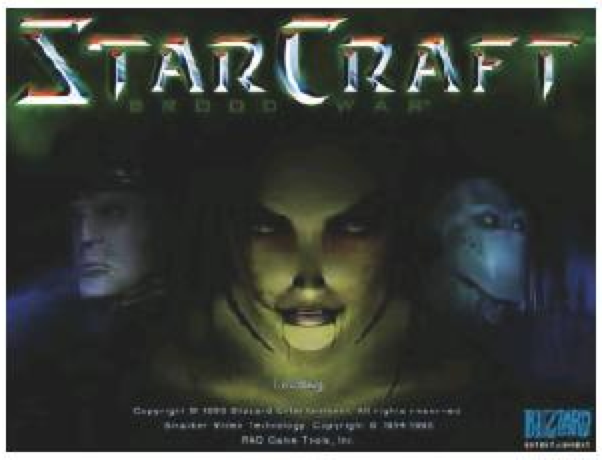
～創造と貢献～

わたしたちコーエーテクモグループは、独創的なエンターテインメントの創造を通じて、世界中の人々の心を豊かにします。

コーエーテクモホールディングス株式会社
2009.04.01 誕生。

本月著名的游戏

星际争霸



原名： StarCraft　**发售日：** 1998.4.1
厂商： 暴雪　**机种：** PC
类型： 即时战略

由暴雪出品的即时战略游戏《星际争霸》登上了PC的舞台，事实也证明了这款RTS上展现的无穷魅力征服了一大群忠实的玩家，至此也将暴雪的知名度提上了一个更高的层次。《星际争霸》设置在一个科幻的故事背景里，围绕三个假想的银河种族展开战争，也将竞技推到了大家的眼前，《星际争霸》在《Edge》评选的“史上百佳游戏”中名列第37位。可惜的是时隔多年之后推出的《星际争霸2》，并没有能够掀起相同的热潮。究竟是即时战略热潮过了，还是游戏本身改进不多？一切等《星际争霸2》的全部资料片推出后便会揭晓。

绿色兵团

FC版1987.4.10　**PC版**未知



伴随着响亮的警报声，一个特种兵从空中跳伞，然后缓缓落入一个基地。

老玩家可能都对这个游戏都有所记忆吧！没错，这就是1987.4.10年发售的经典FC横版动作游戏，游戏在当时可谓异常火爆，尤其是在大陆市场。玩家在游戏中只可以使用一把匕首，在游戏中也可以获得火箭筒和手雷之类的武器，不过使用有限制。虽然敌人没有几个用枪的，但是难度仍然很高，游戏曾经推出街机版。

作者：关二　编：X先生　美：哈秋

技术党研究院

LOL路人局选择博弈



鄙人长期都在单攀英雄联盟排位赛。其间的心路历程百转千回，只自己知道有多痛。

被虐亿万遍之后，区区在下终于发现了独自打路人游戏的最高诀窍：抃队友。具体手法简单有效，特来此抖抖洒洒，与大家分享。

第一层博弈：左行右行

目前流行的打法，在一支典型的《英雄联盟》队伍中，一般有物理核心、法系核心、打野英雄、辅助以及一个较为灵活的压制型角色。众生心里都明的道理：《英雄联盟》是合作游戏。非要是五位G友互相配合，各施所长、各展其艺、方能克敌制胜。最好便是有人硬、有人软、有人在一旁搅屎，这场面才能吃得开。如果遇到五队友都想做大哥，场面上就必然和不匀；如果五队友都想做表妹呢，场面上又粘得慌。这种情况简化成博弈论中的模型，就是“左行右行”。两个在一条路上相对而行的行人，如果都靠左或者都靠右那么他们就不会相碰；但如果两个中一个靠左，一个靠右那么他们就可能相碰，造成惨案。请看下面矩阵：

		玩家1	
		左行	右行
玩家2	左行	1，1	0，0
	右行	0，0	1，1



把上文的两人模型推广一下，不难想象五人博弈的模型。不考虑其他因素，五个人选英雄的最好策略是分别在五个不同的位置，此时整体团队的作战实力最强。

第二层博弈：风险与收益

第一层博弈只是一个简陋的模型。实际比赛中，参与人不可能是无差别的，每个玩家都会有自己的拿手英雄和擅长位置。于是，“擅长英雄”和“缺位英雄”之间的矛盾就出现了。

让我们来假设一个模型：如果某玩家使用最擅长英雄的战斗力为X，使用补缺位英雄的战斗力为Y+a（a为团队协作带来的战斗力提升）。每个玩家，在选择英雄前，都本能地知道自己的X和Y之间的差值；而a的值则和整个团队其他人的战斗力高度相关。匹配到强力队友时，a的值就会较大；如果其他队友不给力，那么a能带来的提升也会变小。简化成一个2人的队伍，就可以得到下面的战斗力矩阵。

		玩家1	
		擅长英雄	补缺英雄
玩家2	擅长英雄	2X	X+Y+a
	补缺英雄	X+Y+a	2Y

由于X>Y，所以2X>2Y，而且X+Y+a>2Y，所以2Y是严劣策略。说白了，如果同时有多人为了补缺而选择自己不擅长的英雄，就会发生悲剧。

另一方面，2X与X+Y+a的大小由a值决定。a的值取决于其他人的战斗力。所以选补缺英雄是一个伴随着概率和风险的策略。

综合以上，假设队伍中所有人的战斗力相近，并且大家都不交流，仅凭借自己的理性与推断，在这个局面下最好的策略是所有人选择自己擅长的英雄，获得无风险的稳定收益，又可以避开落入2Y的陷阱。



一般玩家的符文页是有限的，排队时已经限制了自己英雄的可选种类，这也是选人要考虑的问题。

第三层博弈：完全信息

以上两层博弈都是假想的模型。如果在玩家选人时引入信息交流，整个博弈又会变成另外的样子。

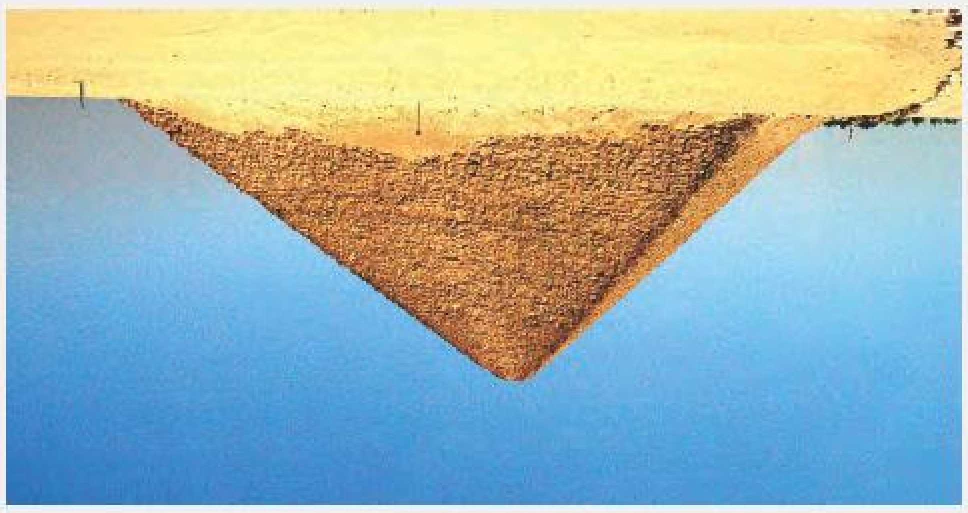
想象一下，每个玩家在选人开始前，都在公共频道秀一下自己擅长或者喜好使用的英雄，并且用先后排出顺序，比如：

“神级刀峰意志，高玩阿卡利，别的一般般”

“打野盲僧>上单船长>AD男枪，没有AP符文！！”

“中单瑞兹要蓝BUFF>>>>中单凯南>奶妈辅助”

信息完全的情况下，玩家可以衡量自己擅长的英雄与团队需求之间的得失。如果老大英雄与老二英雄水平差距不大，而团队特别需要老二，你就可以果断掏出来。每次选人都可以看成是一次合作博弈。如果每个人都能报出自己的擅长英雄，每个人都抃清楚自己的定位，就可以大大降低选人的盲目性，提高整体团队的实力。即使是只有你一个人傻傻地说出来自己的倾向，也能潜移默化影响楼上楼下的选人策略，减少被坑的机会，理论上取得更高的胜率。这，就是单人排位的秘诀。

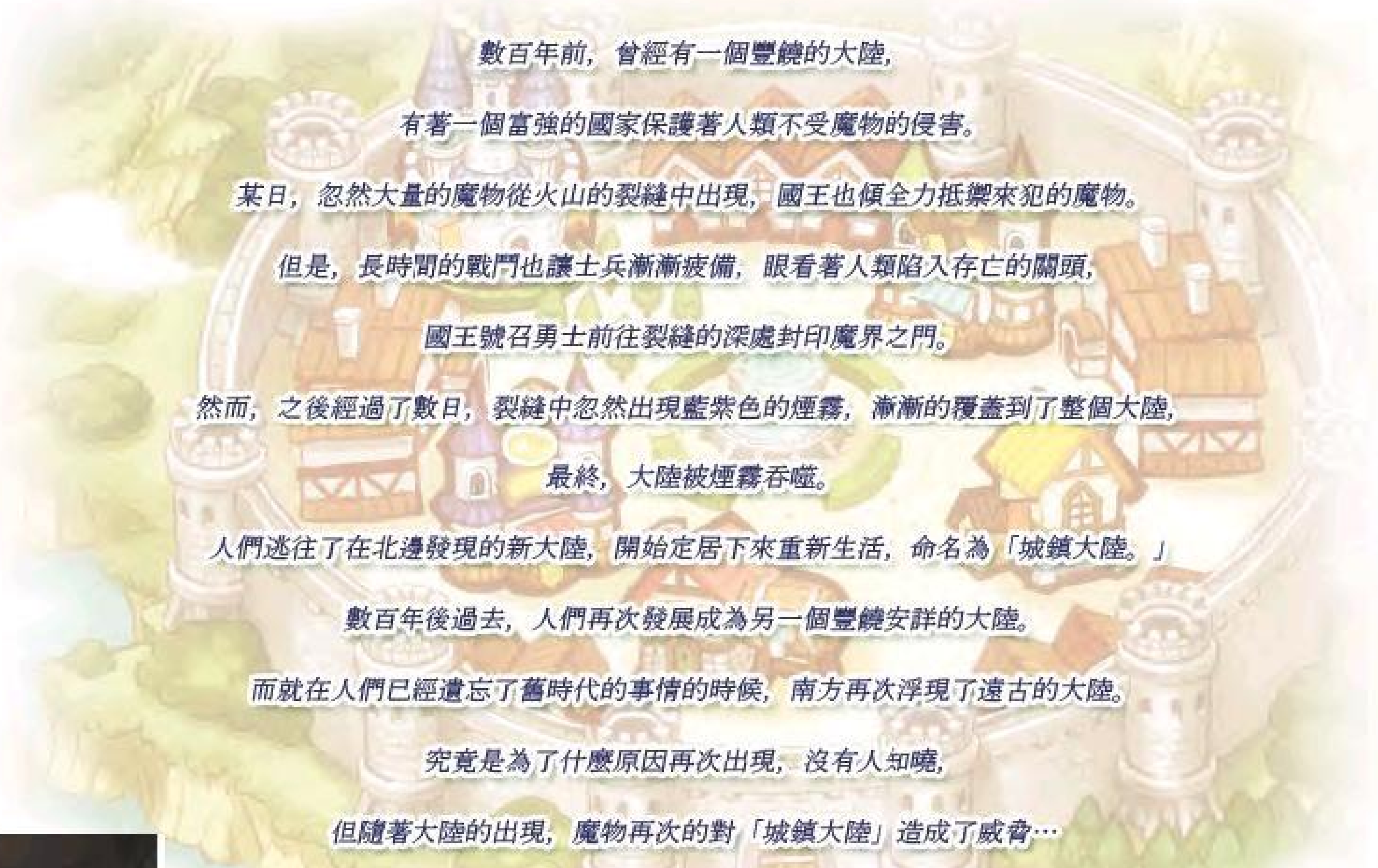


不交流的选人，就像是倒金字塔，选择面越来越窄小，所有压力全都留到5楼。信息交流可以去除这种序列渐进结构

编：贪睡猫 美：哈秋

游戏同人社 乙女嘉年華

游戏类型：	原创SLG+RPG
对应平台：	windows
对应年龄：	觉得少女嘉年华“好棒、好棒！”的年龄
开发小组：	未完童话
官网链接：	sadinfish.com/fairytale/game/index2



冒险的少女们

十分有趣的一款同人冒险游戏，培养各位少女们在大陆上进行探险和挖掘，找寻许多未知的地点。如果你记忆够好，某猫以前介绍过的那款“东方口袋战争”也是出自这个制作组之手。而本作更是加入了各种SLG以及RPG要素，可以说是一款休闲佳作。闲暇时就召集美少女们去冒险吧！



▲ 每个月都会随机出现八个角色，玩家可以选择想要募集的对象。即使是同一种职业，根据不同的角色也有登记、天赋都各方面的能力差异。



▲ 在一定的视野范围内，以探索迷宫的方式进行暗黑大陆的冒险，迷宫中的魔物会在与玩家距离接近时追着玩家移动，一旦接触到魔物就会进入战斗。迷宫中也有着许多不同的事件，可能藏有宝物、传送点、要先启动机关才能通过的区域等等。





▲ 同样AVG事件的交流也是必不可少的，通过事件可以提升角色好感度以及开启一些位置要素？



▲ 角色在达到相应的等级后可以进行转职，之后玩家就可以募集该职业的角色，当然隐藏职业的要素自然必不可少！



▲ 玩家最多可以选择六位成员参加战斗，战斗时会根据敌我双方的SPD值决定顺序，双方角色分别配置在3*4的格子上轮流进行回合制的指令战斗。

一个人的童话

最后也许是多余的话，那就是如果喜欢此游戏的话请支持一下正版。这个同人游戏是由只有一个人的台湾社团创作的，十分有爱的游戏人，官网有网络购买链接。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

X档案



X档案这个栏目里，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博weibo.com/mrxpcgg或t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。

人人都是神射手

曾经有人提出过一个非常严肃的问题：为什么第一人称射击游戏（FPS）会如此流行？有人回答：因为年轻人就是喜欢射！小编觉得这个解释很好。不考虑心理暗示层面，只看FPS玩家的游戏喜好，玩家们真是非常喜欢瞄来瞄去，BiuBiu乱射。射得准，几乎就是所有打枪游戏最基本的娱乐点；然而，随着科技的进步，现实世界已经出现了不需要瞄准的武器，随便一甩就能轻松打中目标，甚至可以照顾到躲在墙后的敌人。这种高科技的武器，会不会影响射击快感呢？



◀ 在现实中，美国桑迪亚国家实验室（Sandia National Laboratories）的研究员已经成功研发出了自动寻导的子弹。只需要借助一个专门的激光瞄准装置，这种子弹就可以对远方的目标实现精确的制导打击。在自导子弹的飞行过程中，它通过一个光学传感仪器接受信息，并将数据传到一个微型电脑中。这个微型电脑的CPU通过高速计算，每秒可以进行30次的弹道修正。于是，这粒子弹就能在射向目标的短短旅途中自己纠正方向了。

一枚小小的子弹中集合这么多装置是很难的一件事情，好在子弹的体积较小，转换方向也比较容易。相对那些大型的火箭来说，小型子弹的弹道校准是一项快速、灵敏而且可以有高容错率的工作。因为子弹的射速相对来说不那么快，导航系统可以很容易地对误差进行修正，最终准确命中目标。

根据该试验项目的报告，子弹的导航系统能够大大提高命中精度。一个正常人在800米外射击的误差有好几米，而这种子弹可以将误差减少到0.2米。虽然和顶尖狙击手的级别还有一定距离，但已经能帮助士兵在移动中或者在复杂的局势下提高射击精度。

另外，这种子弹的特点是越远射得越准，在近距离上反而会因为来不及调整弹道而不那么精确。相关人员表示，自动导航子弹的技术不久就会装备军队。如果在成本控制上能够做得足够好，它也很可能被投入民用。

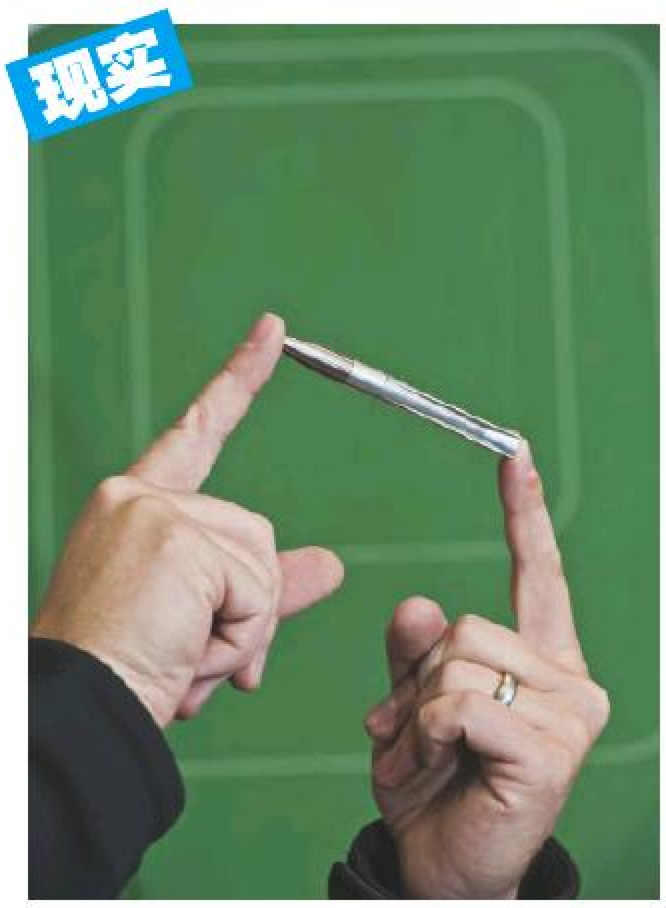


▲《暴力辛迪加》里头有一一把神奇的武器“EMW-56 Gauss”。它的独特之处在于可以射出自动跟踪的子弹，打击躲在掩体后的敌人。游戏里介绍它是一把“高斯抢”，子弹是由电磁力引导发射，所以可以在几米的距离内就自动调整弹道方向，已经是超科幻的技术。幸亏此枪的威力偏小，弹夹容量也不多，不然别的武器都可以歇了。

▶ 普通枪械的枪管中有许多膛线，使射出的弹头旋转起来，然后利用这种高速旋转的自平衡维持直线弹道。但是这种全新的弹道子弹在空中不再有自旋动作，而是像小型飞机一样，有空气翼保持平衡，好比一个小飞镖一样。



吐槽 电影《刺客联盟》中，演员安吉丽娜·朱莉居然能依靠自己的胳膊臂力一甩，把子弹沿着弧线射出去——真是一点儿都不科学。





▶《使命召唤8：现代战争3》第一关中出现过的武器:XM-25榴弹发射器。它的储弹是一种特殊的高爆弹（High Explosive Air Burst），射程达到700米，而且可以精确设定XM25的弹药在发射后某一距离引爆。士兵可以用它清扫隐蔽在墙壁、石头、战壕或建筑物内的敌人。该武器已经实际配备到美军部队，在阿富汗等地区有良好表现，广受一线士兵的好评。

电攻画廊

铅笔画中的坦克进化史

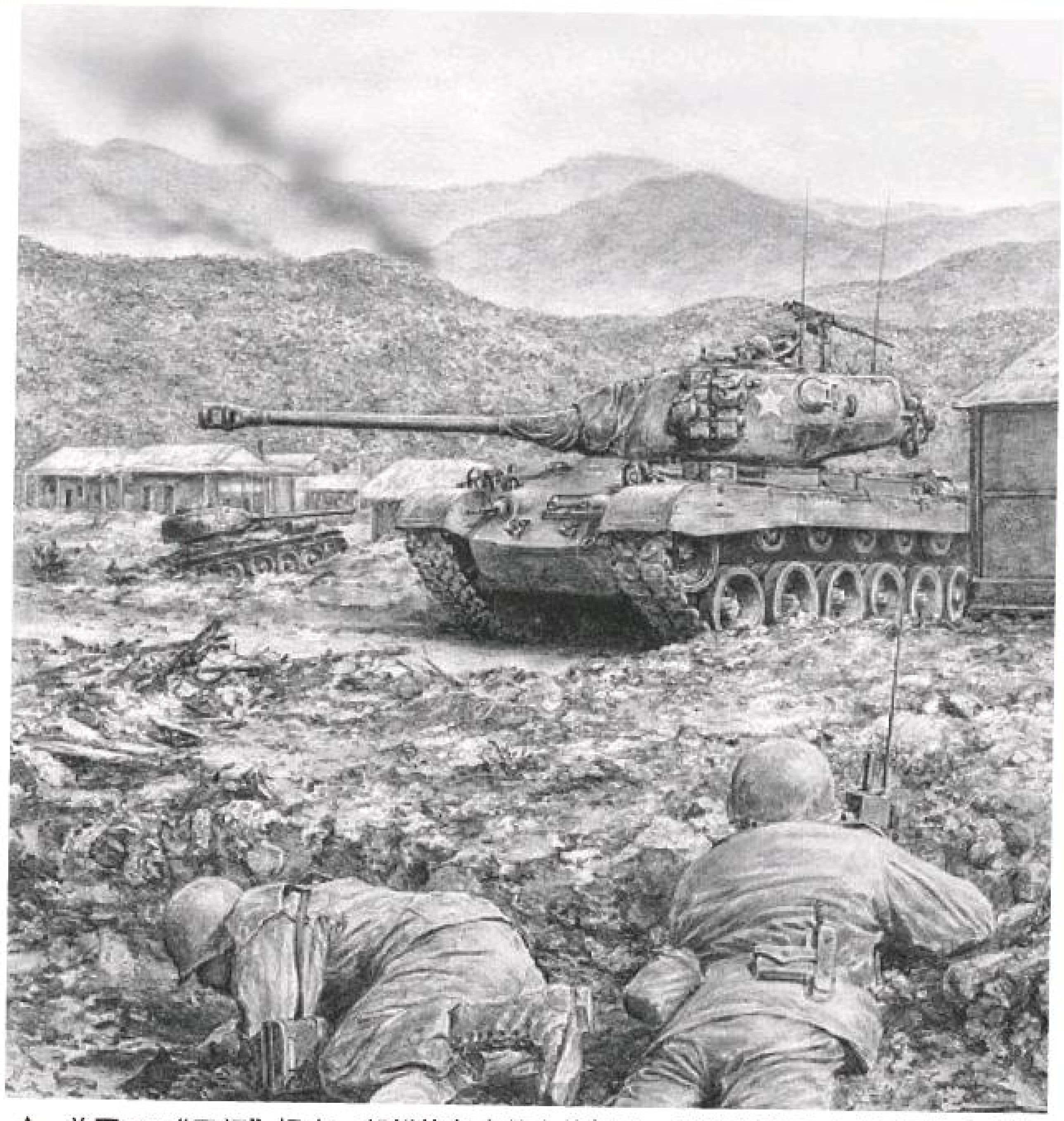
上期大叔介绍了二战中的各国经典坦克型号，本期栏目中我们继续来看一下美国著名军事绘画大师Jody Harmon笔下的近现代坦克铅笔画，接上期就能勾勒出一个坦克发展的进化史。说不定这些坦克在未来的《坦克世界》游戏资料片或者《坦克世界2》游戏中都会出现哦！



▲ 首先，我们要来回顾一张世界上最早投入实战的坦克，第一次大战中的英国MK1“大游民”坦克。TANK一词“水箱”也是由此而来。



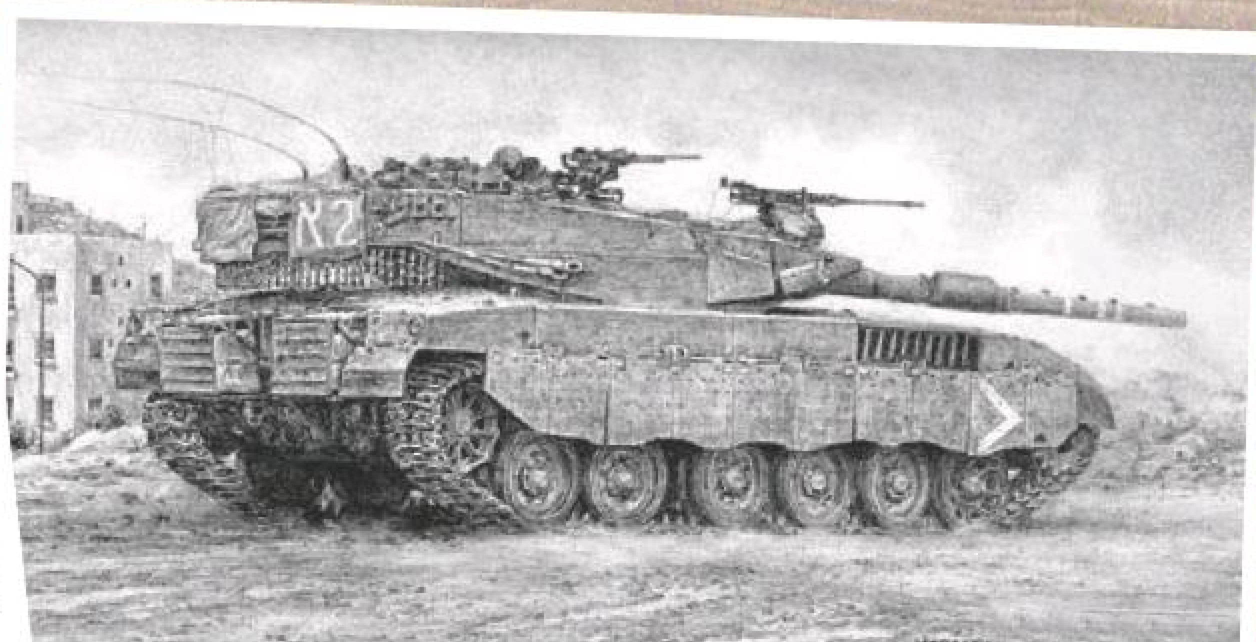
▲ 这也是谢尔曼坦克？确切地说，这是M4A3E2型，这种坦克在二战末期生产，后主要用于朝鲜战争中。游戏中是一辆不错的打钱车哦。



▲ 美军M46“巴顿”坦克，朝鲜战争中的主战坦克。虽说在游戏中它只是个中型坦克，但它确确实实是当时美军最重型的坦克了，心细的玩家会发现，游戏中的美系重型坦克全是实验车，根本没批量生产。



▲ 以色列当时使用的美国MA60主战坦克。中东战争不如说是美苏武器的竞技场。



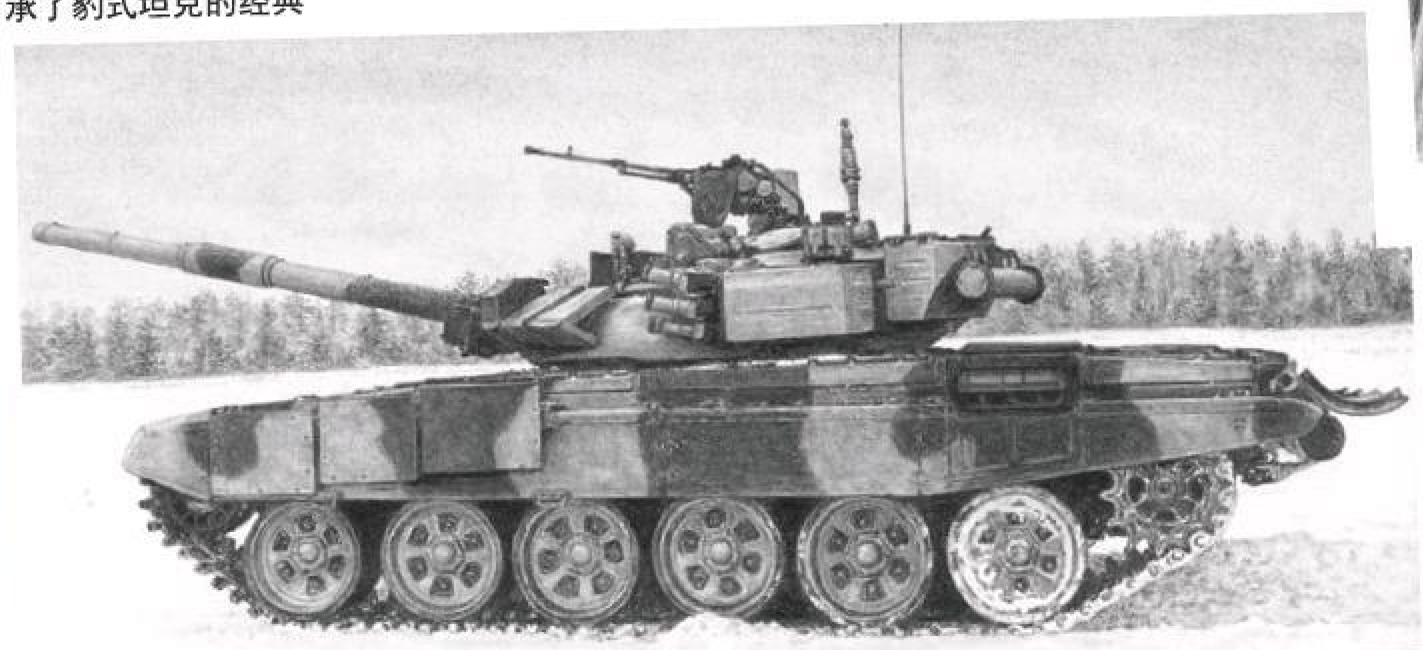
▲ 以色列自主研发的梅卡瓦主战坦克在黎巴嫩战场上，这辆坦克排入了世界先进坦克前十名。



▲ 法国现代勒克莱尔主战坦克，二战之后法国坦克也算是异军突起，这从新版本游戏《法国龙骑兵》中的法系坦克就可以看出来



▲ 德国现代的豹2式主战坦克，可以看出外形设计上偏向于美国的M1主战坦克类型，继承了豹式坦克的经典



▲ 这是俄罗斯最先进的t-90坦克，这种坦克体积小，速度快，火力猛，满足现代坦克的各种标准



▶ 车臣战争中的苏联T72坦克，可以看到坦克表面贴满用来抵御反坦克武器的反应装甲，真希望这种装甲能运用到游戏中来



▲ 这辆很像就是法国的AMX 13 90型坦克了吧，1952年投入量产，大家在游戏中一定也体验过它的厉害了，7级的轻型坦克啊



▲ 请专业军迷读者柏舟洲同学来解答一下这是什么坦克



▲ 最后我们当然要看一组现代军事老大美国的M1主战坦克咯，在《战地3》中玩家可以体验它



▲ 伊拉克主战坦克t-72根本就不是美国M1坦克的对手

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

四月桃花朵朵开，

春天来了，桃花开了。虽然气候的无常让人的心里有些不顺畅，但是随着日期的推进，天气会越来越好，人的心情也会随之而越来越美。眼看着春回大地，满眼花开，各星座们心里也会蠢蠢欲动。那用怎样的动心情话才能讨得美人芳心呢？不妨跟随本期十二星座的桃花运势一同来了解一下吧！

白羊座（3月21日-4月19日）



桃花指数：★★★★☆

感情上，天王星上个月就给了羊儿们各种无法抵挡的魅力光环。而火星也将在4月开始在白羊座停留七周，可想而知，羊儿们的桃花爱情运会有多么的旺。羊儿们将会沉浸在浪漫的初夏中，羊儿们准备好恋爱了吗？适当的配饰可以提高你的姻缘运气。

动心情话：充满青春活力

白羊座女生平日里就是一副大大咧咧、风风火火的样子，当然，她们很不喜欢别人的这个评价。你要想赢得白羊座女生的芳心，你就要把她的这个小缺点给美化一下，夸她这是充满青春活力的表现。而且白羊女特别喜欢有人欣赏她们活泼外向的性格，假如你能夸她活力十足，运动能力超级好，那么白羊座女生会很开心，而你和她的距离也能拉近不少哦！

金牛座（4月20日-5月20日）



桃花指数：★★★☆

对于金牛来说，机会总是会有的，不管是爱情还是工作。4月份的金牛们，也不应该急着去向人表白或期望来一场美妙的艳遇。因为水星会在3月30日至4月23日之间逆行，所以尽量把重要的事情都安排在水星逆行前做完，桃花什么的，等水逆过了再说吧。

动心情话：勤劳贤惠很顾家

金牛座女生比较传统，她们深信一个好妻子就应该是贤惠而顾家的。假如你真的爱上了一个金牛座女孩，并打算把她娶回家，那么不妨多夸夸她贤惠、勤快这方面。比如你可以夸她会过日子，会整理家务，以后肯定是个顾家又勤俭的好媳妇儿。金牛座女生听到你这么说，会觉得你是个特靠谱的男人，并愿意和你有进一步的发展。

双子座（5月21日-6月21日）



桃花指数：★★★

在爱情方面，4月份月圆的时候，双子可能会拥有一个让人目瞪口呆的浪漫之夜。除此之外，双子们会受到水星逆行的影响，在整个4月份有种犯小人的感觉。其实这都是双子口没遮拦导致的，也许因此会给暗恋自己的人造成一定误会哦，说话要慎重再慎重。

动心情话：口才好，有人缘

双子座女孩思维敏捷而且口才超好，不管在熟人还是生人面前，她们都能侃侃而谈。假如你对双子座女孩有了心动的感觉，想赢得她们的芳心，你可以称赞她口才很好，和她交谈很有意思，并且还要夸她人脉走得广。因为双子座十分外向，喜欢和人交往，你这样夸她，她心里就会对你有认同感，觉得你眼光不错，愿意和你谈更多趣事，你们的距离也就会慢慢拉近。

巨蟹座（6月22日-7月22日）



桃花指数：★★★☆

巨蟹座的浪漫好日子，还没有到来。在3月到5月两个月期间，蟹蟹们可以把自己的一切投身于工作，这是一个美妙的黄金工作时间，如果放弃这一切，去追求爱情，恐怕将会爱情与工作两不得。

动心情话：善解人意心量宽

巨蟹座女孩很善于了解他人的想法，并且在多数情况下不会记恨他人对自己的伤害。假如你想赢得巨蟹女的芳心，你就该赞扬她不仅善解人意，给人一种信任感，而且心量宽大，不计较生活琐事。你这样的情话，会让巨蟹女觉得很感动，因为她们非常需要异性所给予的认同和关怀，而且也会加倍还上你对她的好意。

狮子座（7月23日-8月22日）



桃花指数：★★★★

木星4月份会一直呆在狮子们的旅行宫，所以四月的时候尝试一下出走吧。虽然这跟爱情无关跟桃花无关，但是很快狮子的事业在5月份被点燃。届时直到6月4日，狮子处于一个非常棒的相位，木星都会支持狮子们到底，狮子的健康、快乐、金钱和爱情生活都将从中受益。

动心情话：生活品位不凡

狮子座女孩对待生活有自己的一套理念，她们品位不俗且喜欢大搞排场。如果你的心上人是狮子女，你可以更多地认同她的生活品位，特别是要对她讲你的生活态度和她十分相近。因为狮子女很喜欢对异性一种保持距离感，但假如她知道你和她生活品位十分相近，而你又很欣赏这种生活态度，那么她就会对你多了一份亲近感，而少了许多戒备心。

处女座（8月23日-9月22日）



桃花指数：★★★☆

3月30日到4月23日期间，水星逆行。这代表着谨慎小心的处女座们，在这段期间，会加位地小心谨慎。由于工作可能会遭遇一些考验，处女们也担心会遇到烂桃花，因此对爱情将会抱着观望的态度，也许这样反而错失了真爱哦。

动心情话：你是完美的典范

处女座女生对自己要求很高，不论是工作学习，还是其他方面，处女座都堪称完美的代表。假如你想要赢得处女座女孩的芳心，那么就应该对她付出的努力给予肯定，并且称赞她是完美的典范，让她能有更多的信心做好很多的事情。你这样的情话，对处女座是一种动力，而后她也会对你抱有好感。

编：Samtown　美：grass

动心情话说出来

天秤座（9月23日-10月23日）

桃花指数：★★★



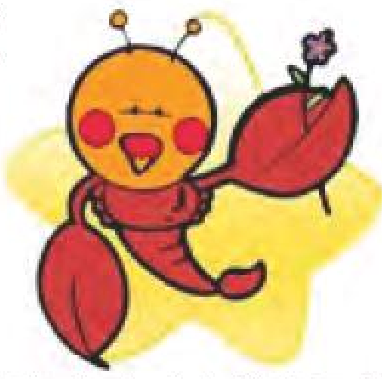
感情方面，秤子们如果在3月份没有抓住机会，那么可能要有些小小的遗憾了。因为3月份，金星掌管秤子新感情的第五宫。4月份，它离开了这个宫位，秤子们如果想要增强桃花，可得注重自己的打扮或者来一场旅行了。

动心情话：气质出众过人

天秤座女孩也许并不容貌出众，但她们绝对是气质女性。假如你想赢得天秤女的青睐，你可以给她一些着装方面的好点子，并且多多赞美她优雅的气质和出众的表现。这样的情话，天秤女会很受用。但前提是你必须真心诚意地去说这些，因为天秤女能分辨出这些情话的真假。如果你违心地赞美她，她会不客气地反驳你；但是，假如你的情话是出自真心的，那么她就会十分开心地和你交往。

天蝎座（10月24日-11月22日）

桃花指数：★★★★



随着天王星在3月份的时候，就迁入了白羊宫，它也挥别了天蝎的爱情宫。虽然过去的日子里，天蝎们的爱情总是跌宕起伏，但是4月份里，天蝎们的爱情生活即将变得更平静，情绪也不太可能卷入戏剧化的极端。不过，累了的天蝎们会喜欢这样的平静的。

动心情话：聪明伶俐又漂亮

天蝎座女孩对于美女这个词并不感冒，她们更愿意自己内外兼修。所以，你对天蝎女说的情话应该是夸她既有外在的美丽，又有过人的智慧。天蝎座女生天生神秘而高傲，但她们绝不会对夸奖她们的人抱有敌意。假如你能就某件具体的事情表达你对天蝎女过人聪慧的喜爱，那么天蝎女会很乐意把自己内心的想法对你说出来，这就表明，她已经把你当作知己了。

射手座（11月23日-12月21日）

桃花指数：★★★★☆



对射手来说，上半年的恋爱运一直都是很不错的。木星在1月22进入恋爱宫，直到6月4日。它会带着幸运和礼物给射手座的孩子们。加之木星是射手的守护星，它也许会给射手们带来恋爱方面的双倍的幸运哦。

动心情话：有理想，最可贵

射手座女生有时给人一种马虎、没耐心的印象，但其实射手座女生是十分有个人追求的，也许她的想法过于另类，但仍旧希望有人能支持她。假如你希望得到射手女的芳心，你完全可以倾听她说出的各种计划，而且你要不时地给予支持。射手女的理想和抱负需要有人认同，你若真心想和她相伴一生，那就先称赞她可贵的理想，然后一步步地和她规划今后的生活，射手女是不会拒绝的。

摩羯座（12月22日-1月19日）

桃花指数：★★★☆



基本上，在爱情方面，摩羯想要进爱情的季节，要等到6月份以后了。4月份桃花平平，如果摩羯还单身且在这些日子里没遇到什么特殊人儿的话，只须耐心等待即可。实在不行，那就来一场短途旅行散心吧。

动心情话：能力外表超一流

魔羯女被称为是最爷们儿的女生，因为她们多数都能力超强，不论生活还是工作，都能打理得井井有条。其实，魔羯女很愿意有人夸她是美丽的女强人。假若你想迅速得到慢热的魔羯女的芳心，不妨多谈谈你对她工作能力的钦佩以及对她美丽容貌的赞赏。

水瓶座（1月20日-2月18日）

桃花指数：★★★★



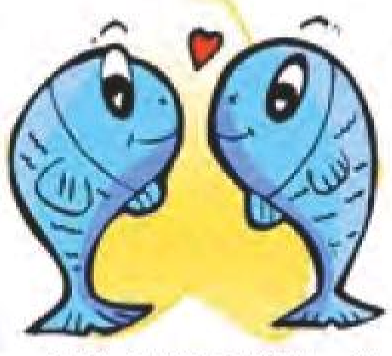
由于金星在4月份转到了双鱼宫，这个四月里，水瓶们的魅力没有3月份，尤其是3月的下半个月闪耀，不过，这也无碍于水瓶在4月份里成为社交场上的宠儿。你的交流技巧简直是达到了顶峰，这也会使你的魅力容易吸引你周围的人哦。

动心情话：博学又有深度

水瓶座女生不一定是美女，但绝对很博学，很有思想和深度。水瓶女不屑于别人赞美她的外貌，却很愿意有人赞赏她的思想。水瓶女注重内在自我的提升，所以她最喜欢听的情话，往往是要和夸奖她博学、读书多这些方面有关的。如果你恋上了水瓶女，你讲的情话不要太肉麻，而且最好是多和她讨论学习上的事情，对水瓶女来说，异性对她的博学能做出肯定，就是最能打动她的情话了。

双鱼座（2月19日-3月20日）

桃花指数：★★★★★



4月份里，鱼儿的桃花运会好得不得了哦。金星从3月27到4月19号都在双鱼座。这预示着此阶段鱼儿广受人们欢迎。水星从3月30到4月23号逆行，过去你十分在意的某人可能会重新回到你的生活，对方可能会想用真爱把你唤回来，当然，鱼儿们愿不愿意，这主动权还是掌握在自己手中的。

双鱼座：温柔细心无人及

双鱼座的温柔和细心，是十二星座中无人能比的。假如你想赢得双鱼女的芳心，你可以从生活细节入手，把你的情话和她的柔情、细心这些方面联系上。当你赞美双鱼女性情温和、对待工作学习很细心的时候，就等于把自己的爱意传达给了她。对双鱼女来说，有人赞扬她美好的性格和品质，比送给她玫瑰、香水还要受用，所以，尽管把你的情话娓娓道来吧！

Creative
新一代游戏音效设备

创新科技有限公司在上海延安饭店举行了新品发布，推出了新一代适用于Xbox 360、PLAYSTATION 3、PC和Mac的Sound Blaster游戏用耳机。





Sound Blaster Tactic360 ION游戏耳机凭借其坚固耐用，轻巧的设计和强力的40毫米扬声驱动，独立的语音游戏音效控制配以耳机放大器，以499元的相宜价钱令玩家在 Xbox360进行例如赛车游戏时感受到游戏的震撼。

Sound Blaster Tactic3D Wrath无线游戏耳机独特的红色照明耳机设计，配备了威力强劲的50毫米扬声驱动，可供PC和Mac环境下使用。附送的软件由一班 Creative音效专家和 THX 音效工程师合力研究开发的 THX TruStudio Pro，使用户能够轻松地提升音效播放质量。为了专业级的游戏玩家设计，Sound Blaster Tactic3D Wrath配备了钢芯头带、毛绒耳罩、可充锂电池和一个可供拆卸的麦克风。

屡获殊荣的Sound Blaster Tactic360 Sigma游戏耳机，具有坚固的钢芯头带设计，以及威力强劲的50毫米高分辨率扬声驱动。独立的语音游戏音效控制配以耳机放大器，为玩家在Xbox360提供一个令人振奋的游戏体验。





Sound Blaster Tactic3D Omega无线游戏耳机可以无线连接到Xbox 360、PLAYSTATION 3、PC或Mac，并提供震撼的音效质量，通过强劲的FullSpectrum（全谱式）50毫米扬声驱动单元，令玩家完全置身于的游戏之中。Sound Blaster Tactic3D Omega采用了可拆卸式降噪麦克风，为玩用在游戏中提供清晰的语音通讯。随机附送的软件，令PC和Mac玩家可以体验到的THX TruStudio Pro音效技术，并可自订游戏的音效设定档。 无线发射器可透过标准的USB接口或AUX -IN声音输入与耳机进行连接。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：X先生　美：咖啡

HOT

单车耳塞

骑着单车听着歌

冲出耳塞设计的理念，克服了传统MP3用耳塞式耳机接听时耳机线缠绕，而设计的一款便携式、运动型耳塞。



办公、休闲时佩戴收听以缓解工作压力和休闲乐趣

健身、外出锻炼、旅游随身携带让你保持愉悦的心情

跳舞、娱乐时享受到更悦耳、震撼的音乐

做移动U盘、存储文件

淘宝店铺搜索

电攻哈烧旗舰店



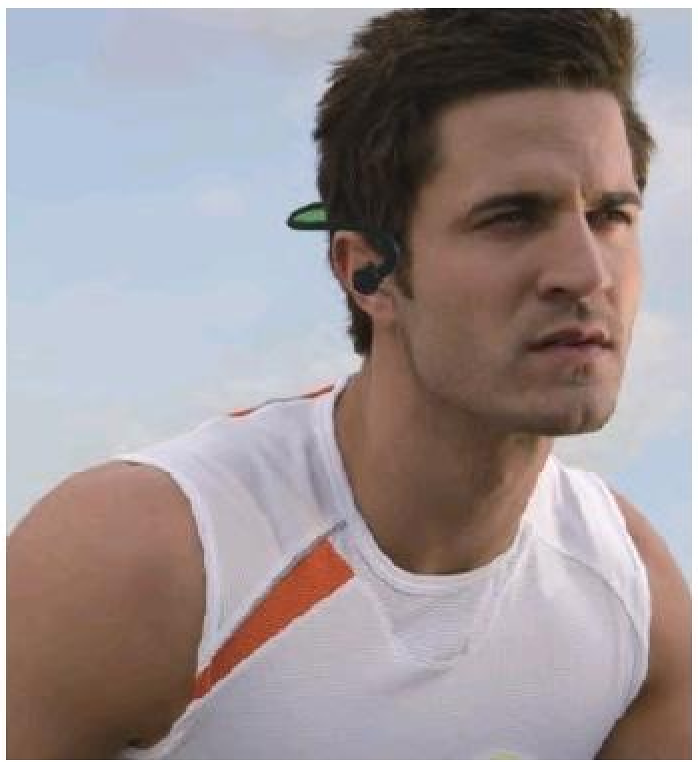


连接电脑把需要的声音资料导入记忆卡，插卡后直接可以听音乐或者英语听力教材。设计新颖，独特，使用它给你的休闲、娱乐带来更多的自由和享受，给你的运动增加新的乐趣和激情。



产品规格及参数

1、支持系统：Windows98/2000/XP
2、USB接口：高速USB 2.0；可对MP3耳机进行充电和传输文件
3、内存容量：不带内存，是插卡型，最大支持8GB、适配TF卡/micro sd卡
4、充电电源：电脑USB端口DC 5V；DC 5C(500mA)旅行充电器；DC 5V(500mA)车载充电器
4、电池：DC 3.7V；可充电锂离子聚合物电池
5、连续工作时间：约4小时；（因使用情况的不同而有所变化）
6、充电时间：约2-3小时；（因使用充电设备的不同而有所变化）；充电时间切记不要超过3小时
7、频率响应：20Hz—20KHz
8、信噪比：＞85db
9、工作环境温度：摄氏0℃-45℃
10、支持文件：MP3、WMA








耀武新大陆

阵型卡分析（下）

承接上期的，我们这期开始讲一下几个典型阵型的比较优秀的用法跟特点。

首先我要说的是鹤翼阵：2兵权的结阵条件并且枪兵属性的将领才能进阵。这个阵型十分的特殊之处在于他可以成型的非常快，最快的速度可以3个回合就成型。这一点我在上期粗略的讲了一下，现开一起来看看是如何成型的。











用步弓的卡组，起手牌3个太监一个步兵兵权(任意均可，扩槽更好)然后一个2步兵的武将(且为枪兵属性，例如周泰，其余的牌都无所谓了)手牌有鹤翼阵或者有特殊兵权，准备回合上太监。第一回合放一张步兵兵权，然后再上一个太监，发动事件——董卓进京(也就是我们常说的胖子进京)找一张找弓特殊步兵以及董卓，第二回合放一个找弓步兵，然后从卡组中找一张基础弓兵，再上一个太监，等到第三回合对方也该有2兵权了吧，发动事件——十常侍乱政，减减对方的成型速度，之后摆放一张弓兵兵权上来，上2步周泰。

接着征兵，征兵的时候记得把我们的董小胖同学弃掉，随便找个兵权就行，此时就触发第三个事件——兵犯长安，发动事件从卡组中找到黄巾之乱的郭汜跟耀武的李傕，然后放置上场。3个枪兵将领，最后结成鹤翼阵，成为一个4攻4命的强大攻击体，在前期就能奠定优势。后面若摸到一个3智力的军师果断上，这样鹤翼阵强大效果就全发动了，自带落井下石效果，这个虎牢关的神卡大家应该不会忘记。而且这个阵型落井下石效果还不会影响到己方，并且没法被敌方谋略给破坏。这个阵型神就神在它可以迅速成型，它克服了一般阵型的缺点，奠定己方前期的优势，上了3智军师以后迅速对对方手牌进行压制，达到完美打击对方的特点，要知道一个4攻4命的大生物在前期是如何的恐怖。

接下来我们来了解两个效果最好的阵型，攻击到极致的阵型跟防守到极致的阵型。

攻击到极致的阵型——斩风阵，3兵权的结阵条件，该阵型中必须至少含一个弓兵将领跟一个骑兵将领。看这个条件就知道这个阵型结的是比较慢的，这个是大阵型的通病了，这个线不说，我们来看看效果。结成以后3个将领组成一个6攻3命的“战神金刚”，进攻刀盾的阵型或将领时攻击+1，并且进攻时具有先发。先发阵型跟先发武将差不多，在打死武将己方阵型不散的同时先发阵型打非先发阵型也可以打死阵型也可以己方阵型不散，前提是对方生命值此时不超过6或者刀盾属性的时候不超过7。我们都知道先发武将对阵型是没有效果的，所以先发阵型的优势就在这里体现出来了。然后当己方场上有弓兵或骑兵属性的主将时，且军师智力不小于5时，该阵型具有虎视，此时同理，该阵型也能虎视阵型，成型之后的斩风阵具有先发跟虎视双重禀赋。这两个都是进攻端十分强势的禀赋，虎视禀赋一出来就真是指哪打哪并且秒杀别人不用买单的。虎视曹仁上主将带上丧心石再霸气也只敢去打5攻以下的武将，虽然关键时候可以跟7命以下5攻以上的武将拼命但是主将死了对己方的损失还是很大的，而斩风阵的出现则让一切问题迎刃而解了。只要对方非刀盾属性生命在7命以下，刀盾属性武将在8生命以下，我们的斩风阵都可以冲上去轻松解决战斗，生活就是这么美好的。当然出色的效果后面是艰难的成型，对方一定会抑制你的成型，所以要保护好结阵的关键将领，没有结阵完全之后就低调的做事，结好以后就放心大胆的去进攻。

文：阿飘　编：贪睡猫　美：咖啡

防守的极致——铜圆阵，这个东西完全是为防守反击准备的阵型。3兵权的结阵条件，结阵将领必须至少有一个将领为枪兵属性一个将领为刀盾属性。结阵以后具有的效果，防守骑兵或者弓箭属性的时候命+1，铜圆阵最多可以防守2名进攻将领或者2个阵型，该进攻视为协同进攻，具有守护禀赋，并且因守护受到的永久伤害视为战斗伤害，军师不小于4智力的时候，铜圆阵内将领不会受到永久伤害。以3个结阵将领来看组成的铜圆阵就是3攻7命，对骑兵跟弓兵属性的时候变成3攻8命，并且守护永久伤害为战斗伤害，自己本身也不受永久伤害。我们知道要让敌方一个将领去墓地无非3种方法，使用破将谋略、上永久伤害、用将领把他打死。





以3个将领组成的铜圆阵，就目前来看，主将除了发动变形的赵云跟刚勇背水高顺以外，没有任何主将可以不带宝物冲破铜圆阵。也就是说让其受到战斗伤害使其散阵是很困难的，然后永久伤害又免疫，那就只有通过破将谋略来破坏阵型中的将领使它散阵，但是军师大于等于4的时候一般都会有5智或者6智，达到魔免的效果。所以实际上这条路行驶起来也很困难，这个阵型的厉害之处其实就跟惊蛰出来时候的橙卡夏侯惇一样，独眼3/4/1的三围，上主将之后5/6/1，附带刚勇，骁勇禀赋，而且不受永久伤害，堪称打不死的肉盾。铜圆阵更为强大的效果还在后面，不仅自己打不死，人家不是还有守护么，他还能保证己方其他将领不死，而且守护的永久伤害转化为战斗伤害，这也就变相的让己方将领不受永久伤害了，任你虎视，任你暗箭，任你骁勇，咱就是不怕你。说了这么多优点，但是毕竟只有3攻的铜圆阵进攻是它的内伤，所以大家就要想办法怎么防守反击了，我提供几种思路给大家吧，攻击能力低下要想防守反击，那就从炸人家兵权，磨人家卡组，磨人家粮草方面动心思吧，具体思路咱就不举例了，太多例子了，大家可以自己琢磨研究一下。





最后给大家介绍一个比较考验大家操作的阵型，纯谋的一个适用阵型：崇晓帷。结阵条件为3兵权，并且将领均要无属性兵种的将领才行。然后我们可以看看这个阵型的效果，每回合一次，可以从下列效果中进行2选1，第一个效果先知X，X为军师的智力-1，X最低为2(平速)：第二个效果，己方加X粮，X为军师智力-1，X最低为2（平速）。我们先大致解读下这两个效果，都是跟军师智力相关的，但是其实就算我们结阵以后没有军师的话也可以有最低为2的先知或者每回合最低为2的加粮，有军师的话就以军师的智力为准。为什么说这个阵型很适合纯谋呢？其实纯谋打法最近两种比较主流的思路一种是纯谋主将（赵云）流，通过嫉贤妒能上主将然后进行输出；还有一种就是纯谋磨卡流（这里的纯谋厚葬流其实思路是差不多的），就是通过一个拖字，彻底把人家拖死，让人家没法把你粮草打光，而此时别人的卡组以及磨穿或者粮草磨光。

首先我们知道纯谋将领其实一般都是一些没有输出的无兵种属性将领，但是他们的技能都是异常的优秀，所以让纯谋在所有的主流卡组里也有着独特的天空。但是当你没有输出的时候怎么赢得比赛呢？前面的铜圆阵我们也有讲到，无非就是两点：对手卡组为零和对手的粮草为零。但是没有输出如何把对手的粮草打光呢？这里我们就得说下几个谋略：比如五谷不升、厚葬之类的谋略，别看这些谋略每回合就让人家少1粮或者2粮但是这个作用在纯谋卡组里是十分巨大的，因为纯谋卡组结阵以后每回合通过崇晓帷的回复跟耕耘的回复实际上是不会产生粮草损失的，但是对手的卡组一般是没有加粮谋略的，所以每回合都会损失掉一定的粮草，所以只要拖到后期胜利就是你的，特别是耀武新出来的兵权，减伤谋，这个让你每回合的伤害更少，很有可能你用崇晓帷跟耕耘让别人完全打不动你的粮草而你却可以通过厚葬或者五谷不升之类的谋略让人家的粮草变成0。

第二个先知的效果其实看似有点鸡肋的，因为纯谋实际上不缺先知将领的，但是这个先知却是纯谋将领不能比的，纯谋将领现在已知最多的是先知4，并且有副作用，卡组最上面的一张牌始终能让对手知道，但是崇晓帷却可以不让对手知道己方的先知牌，并且纯谋卡组让军师达到6智，7智也不是神马不可能的事，所以很有可能先知5或者6的，这个先知实际上就是为了配合纯谋的另外一张关键谋略，成事在天，想想吧，要是成事在天对手出兵权的话，对手该有多纠结，而你完全不用担心这种事情的发生，人家将领都回手以后想赢你就更困难了。所以这个阵型是完全为纯谋卡组贴身打造的阵型，当然操作性十分强，如何选择效果大家玩的时候要慎重的考虑，两个效果都很优秀，如何选择达到最完美就让大家选择吧。



好了，所有关于耀武新大陆——阵型的讲解就到这里，我这里也只是提供一些思路给大家，抛砖引玉了，更好的思路等着你去发现，谢谢大家。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游卡桌游 YOKAGAMES

福神 邀你体验 神仙宴

自2010年2月《福神》上市以来，颇受玩家们的喜爱，此款桌面游戏以中国的传统文化为背景，各路神仙其驾到，有玩家们耳熟能详的千手观音、财神爷等神仙和四大神兽青龙、白虎、朱雀、玄武前来助阵，以及在民间供奉最多的关公、灶神，拥有有趣名字的哼、哈二将。这些角色一一会在游戏中展现，玩家需要做的就是将这些神仙尽可能的揽入囊中！首先，我们先来了解一下，本款游戏的规则，这样有助于玩家的尽快上手。

游戏规则

游戏分成普通回合和决战回合。

当有一位玩家先请到8名或8名以上的神仙时，他立即获得福神。在一个大回合结束后，进入决战回合。决战回合，不能抓牌，也不能请神。只能掷骰子和完成任务，最终决战回合，可以一次完成所有手中的得分牌。

游戏开始时每人拿3张起始手牌，具体是什么，可以参考说明书，无需赘言。这里着重介绍一下“蓝田生玉”这张福气牌。要想完成这张福气牌的任务，必须要保证最终结果中所有骰子都是蓝色。再次强调，是所有！当有神兽在场时，神兽的效果是可选择加入，并非必须，例如，某人有5个骰子和一个“腾蛇”，最终骰子结果全部为蓝色，他可以完成蓝田生玉，但是只能获得5分，而不能获得6分。

“蓝田生玉”的分数表示也与其它得分牌略有不同。在这张牌被完成的回合，它的分数是骰子数X1（分数区域横线下方），这分数可以用来请神，如果是在最终决战完成的话，这个分数也计算在总分之内。如果在“蓝田生玉”的完成回合，它没有被消耗掉，那么在其它回合，这张牌的分数就永久变成了3分。

“满堂红”的原理和蓝田生玉是一样的。

游戏开始时，先手玩家会获得玉如意。与《三国杀》不同的是，《福神》中每个回合有一个大的轮次，从先手玩家开始，依次进行至最后一名玩家，当最后一名玩家结束他的回合后，本大轮次结束，传递玉如意，开始一个新的大轮次。例如有4名玩家A、B、C、D。从A开始，那么回合的顺序应该是A、B、C、D/B、C、D、A/C、D、A、B……

具体到每个人的回合，详细顺序应该是摸牌——投骰子——得分——请神。摸牌时可以摸取背面朝上的福气牌，也可以摸取已经翻开的。

投骰子阶段要着重的介绍一下。因为笔者发现，活动骰子与固定骰子的概念是困扰玩家最大的问题。其实，从字面意思来看，并不难理解。玩家每次投骰子后的结果就叫活动骰子，玩家在每次投骰子后，至少选择一枚活动骰子作为固定骰子。固定骰子就是不能再改变结果的骰子。

例如A本次投了3个骰子，结果是3、4、5，这时，3、4、5这3枚骰子都叫活动骰子，可以通过某些神仙能力改变。但是A必须要保留这3个活动骰子中的一个，通俗点说就是他如果对本次的结果不满意需要再次投掷的话，他就必须少投一个骰子。A如果选择保留点数为5的这枚骰子，就可以把3、4这两枚骰子再投一次。如果结果是两个5，A很满意，就可以直接将这两颗骰子全部固定，那么3个5就是A的最终投掷结果。

如果此时A手中有“三阳开泰”这张福气牌，他就可以打出这张牌（放在自己面前），这样A就完成了“三阳开泰”的任务。这就是得分阶段。在得分阶段，每名玩家只能完成一张福气牌的任务，即使这时A手里也有“两全齐美”这张福气牌，他也不能同时打出。具体要完成哪张福气牌的任务则完全由玩家自己决定，没有什么是必须完成的。





打出的福气牌只要不消耗，就一直放在他的面前，如果到游戏结束，这张牌还没有消费掉，那么把它的牌面分数（福气值）计算在最终分数内。

“三阳开泰”这张牌上面的6表示这张牌的分数是6分，既说明书上说的6点福气值。玩家可用这6点福气值去请神仙，如果不想消耗这6点福气值，也可以存起来，每回合的请神阶段都可以使用这6分。需要注意的是，这6分如果在游戏结束时都没有消耗的话，是会计入到最终的总分中的，所以当你觉得自己的神仙阵容已经够强力的话，也可以不请神。每名神仙的请神费用并不等于他最终计算结果时的福气值，但是，通常情况下，请神费用越高的神在最后算分时他的福气值也会越高。如果想请免费的灶神，直接拿过来就可以，这不需要消耗任何的福气牌。请过神仙，一个玩家的回合就结束了。

当有一位玩家请到8名神仙或者有2堆福气牌被摸完时，游戏在本个大轮次结束后（2堆福气牌被摸完时，则是当前回合人结束后），进入最终决战。

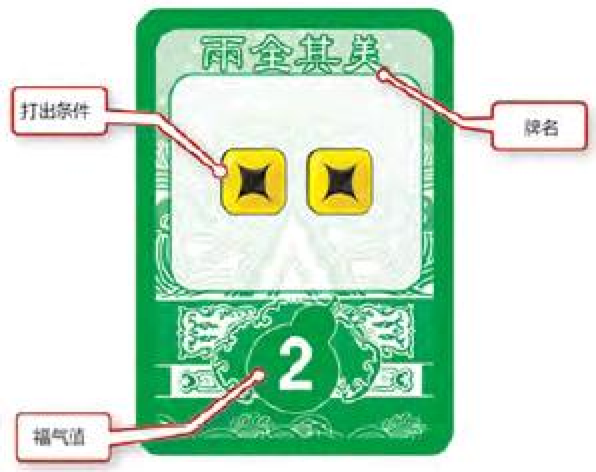
最终决战与普通回合的不同在于，最终决战中没有摸牌和请神阶段，但是在得分时，可以一次完成手中所有满足条件的得分牌。所以玩家要注意的是在最终决战时，尽量保证手里的得分牌能够同时完成。这就是福神中诸如顺子、骰子等各大流派的来源。

以上的游戏介绍都是针对于新手玩家，相信如此大篇的说明此游戏，玩家们都可以大体能有个了解，当然，真正的要领还是要在游戏中体验。在游戏中，玩家会发现，在体验游戏的同时，可以了解到中国文化对于神仙的奥秘。

当然，以上的这些信息说明，对于初学者还是很实用的，从中可以清晰地看到其中的乐趣，下面还是针对一下体验过或者正在着迷的玩家精心准备了升级版玩法，具体是什么，下面的内容会给玩家一一介绍，这些内容可算是独家秘诀哦。请大家在阅读的同时，可以心领神会，这样在游戏中更能体会到无限的真谛。

下面让我们共同分享一下《福神》4种流派的精妙玩法吧。





极限点数流

流派思路：用大量的骰子来获得高点数，通过点数福气牌的高分值得分，由于不需要辅助神所以请神消耗极低使得总成绩提高。

请神顺序：哼哈-关公-哼哈，其它的空闲请神阶段都请灶神，不需要任何其它辅助神的帮助。

手牌控制：手牌主要由点数牌组成，前3轮里尽量拿到15+和20+两种牌，如不能拿到可以用其它绿牌代替，没有辅助神的情况下，掷出“满堂红”的几率只有22%左右，所以在摸牌过程中尽量避免拿到“满堂红”。3轮之后努力的拿所有的30+，名牌没有30+可以选择摸黄牌暗牌，尽量留3个30+进入最终对决。

流派特点：请神消耗小，对神仙需求小，得分稳定成功率高，但是对手牌管理要求较高，必须合理安排摸牌和请神顺序。

标准六同流

流派思路：在最终对决利用六同的高分值得到较高的总成绩，最终对决前完全做准备工作。

请神：哼/哈/勾陈/齐天大圣/二郎真君/千手观音/灶神，由于需要的辅助神很多所以要根据临场情况决定请神顺序。

手牌控制：摸牌时根据场上刷出的神仙决定拿什么，如果出现六同一定要优先入手，保证最终对决时入手两张六同和一张高分值同路线牌。

流派特点：最终对决分数高，神仙组合非常强大，难点在于游戏过程中请到所有的神仙和拿到两张六同，如果满足条件最终的成绩会很高。

传统顺子流

流派思路：利用大量神兽使得顺子的成功率大大增加。

请神：哼3-4/神兽/千手观音/灶神/福神3-4神兽使得顺子变得异常简单，不升级哈所以有很大机会拿到福神，如果还不放心可以加上太上老君保证万无一失。

手牌控制：初期使用三同和两对得分，中后期使用顺子得分，最终对决时尽量保证两张六顺和一张五顺。

流派特点：非常稳定的流派，掷骰子成功率稳定得分也稳定，但同时缺点是不会出现很高的理论得分。

强势GANK流

流派思路：利用弥勒财神的组合在其他人神仙没成型的时候拿到福神结束游戏。

请神：弥勒/财神/哼/腾蛇/灶神最快速度买到财神弥勒然后每回合两神结束战斗。

手牌管理：初期迅速积累起买财神的福气值，注意留满堂红最终对决用。

流派特点：强力的GANK大约6轮左右进入最终对决，这时其它的神仙组合和手牌调整都没完成，这是一种大量削弱对手的战术，使用者请小心真人PK。

以上的攻略介绍，相信大家对《福神》这款桌面游戏又能有了一定的认识，当然，现在所介绍的这些内容并无法方方面面全都想到了，这样也可以给玩家们更多的发挥空间，相信通过以上的仔细阅读后，聪明慧智的你们还会有更会新鲜的玩法。此篇目的只是想让玩家们，不仅单纯的只是玩玩这款桌面游戏，希望可以让热爱桌游的你们更深一步的体会到游戏带来的快乐。

同时我们也相信，通过《福神》这款桌游可以让玩家们在新的一年财气，福气随之滚滚而来，最后祝大家“三阳开泰，五福临门！”


CGWR颁奖典礼现场照片

2011新浪中国 网络游戏排行榜 颁奖典礼顺利召开

由新浪游戏重磅打造的2011年度新浪中国网络游戏排行榜(CGWR)颁奖典礼3月14日下午14时在国家会议中心多功能厅C厅隆重举行。盛大游戏副总裁陈芳、搜狐畅游总裁陈德文、巨人网络副总裁汤敏、九城副总裁TonyPark等业内高管出席了本届CGWR盛典。

盛典中，新浪游戏总经理刘运利进行了开场演讲。他回顾了2011年CGWR的成长，并对2011年中国网络游戏行业进行了概括总结。刘运利表示，近年来网络游戏同质化现象较为严重，而2011年这一问题更是突出，在这样的背景下，未来游戏行业发展必将集中于“求变”，未来十年将是创新及“微创新”的时代。



CGWR颁奖典礼发布权威数据



CGWR现场颁奖


网易刘有才上台领奖

网易刘有才在颁奖现场表示，新浪游戏CGWR是业内为数不多的专业、权威游戏评测榜单，对厂商、玩家都有不可小觑的帮助；完美世界马宁在表示感谢新浪游戏的公平评定外，还称赞新浪游戏“非常给力”；蜗牛石海则透露了公司及游戏的最新数据，他表示，尽管蜗牛目前在商业化上仍有不足，但《九阴真经》目前单组服务器在线已经冲到12000在线人数。



游戏蜗牛总裁石海出席颁奖典礼

随后，新浪游戏副总经理杨振对2011年CGWR数据进行了宣布。杨振介绍，根据新浪游戏新网游测试列表统计，2011年1月-12月间共有339款网络游戏进行了测试或版本更新，新浪中国网络游戏排行榜共进行了783次游戏评测。其中，封测378次、内测241次、公测157次，与2010年相比较，各类测试数量环比有所减少，6.5分至7.5分的游戏占783次测试游戏总数的73%。

本届典礼共设有九组奖项，覆盖了所有不同画质、类型、特色的游戏。具体包括2D画质、2.5D画质、3D画质颁奖环节，以及分类奖项颁奖、特色奖项颁奖、新秀至尊大奖(设有2组)、最具潜力新游奖、受期待新网游奖等78个奖项。文化部、游戏工委领导，新浪游戏事业部领导及各大媒体领导为获奖厂商进行了颁奖。


完美世界副总经理马宁领奖感言

此外，典礼中还设置了现场抽奖环节，ipad2和iphone4s大奖将现场气氛推向高潮，金山及畅游代表幸运的获得了奖品。

新浪游戏中国网络游戏排行榜(China Game Weight Rank)自2010上线以来，一直致力于打造国内最全面、最专业、最公正的网络游戏评测排行榜，为中国游戏玩家奉上最值得信赖的新网游推荐平台。为了方便玩家更清楚、直接地了解新游，CGWR主要从画面、音乐音效、基础设定、游戏性、相关服务及游戏特色六个方面进行评测，并使用加权平均数方法算出最后的游戏品质评测总和分数。本届典礼为第二届举办。


新浪游戏总经理刘运利致开幕词


新浪游戏副总经理杨振

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

王者来袭 伊赛斯

电竞新品发布会实录



北京时间，2012年3月10日，高端电竞新晋品牌EASARS（伊赛斯）在上海太平洋游戏硬件竞技馆，举办“王者来袭，锐不可挡”全球新品发布会。此次发布会，是继3月8日（北京时间）德国汉诺威首发的伊赛斯全球新品发布会后的中国上海站，也是本次伊赛斯全球新品发布会的第二站。


伊赛斯营销总监磨毅礼先生致词

会上，伊赛斯营销总监磨毅礼先生、伊赛斯产品经理翁锟鹏先生等伊赛斯高层，与众媒体代表、电竞爱好者共同见证了伊赛斯电竞新品的发布。同时，伊赛斯德国研发中心设计总监Soeren Uherek连线现场，简述产品相关设计理念；著名英雄联盟战队CLC登场表演，为伊赛斯新品发布呐喊助威。

伊赛斯营销总监磨毅礼先生意气激昂，就伊赛斯的品牌理念和未来规划，发表陈词。EASARS一名源于北欧神话中的“众神之地”，象征着无法抗拒的神力之源。伊赛斯品牌赋予了众多游戏玩家，不断超越自我的竞技精神。同时，磨先生也表示，伊赛斯定位于顶尖的电竞品牌，而除了即将上市的电竞耳机外，未来亦将会陆续推出键盘、鼠标等相关电竞专业设备。


伊赛斯产品经理翁锟鹏先生介绍产品

紧接着，通过越洋连线，伊赛斯德国设计总监Mr. Soeren Uherek与观众们见面，陈述伊赛斯新品SPARKLE（烈焰）的设计理念，强调“只为身临其境”的品牌精神，并表示伊赛斯产品十分注重玩家的竞技体验，为玩家打造高端、优异的游戏装备。此外，Mr. Soeren Uherek也着重指出，SPARKLE在声音定位以及语音通讯方面有着出色的表现，是一款性能优秀的电竞耳机。

随后，伊赛斯产品经理翁锟鹏先生就伊赛斯新款电竞耳机SPARKLE进行相关介绍。讲解了Xear 3D 7.1声道虚拟音效、Morion（黑晶）多声道音效声卡、双模式音频连接等多个SPARKLE身上的新颖技术和独特卖点。在场媒体、观众热情高涨，对相关技术表示十分期待，同时积极提问讨论。


CLC战队对决高校明星队

随着激昂音乐的降临，发布会来到了电竞表演赛环节，著名英雄联盟战队CLC与上海高校明星战队同台献技，为伊赛斯新品发布打气助威。通过轮番比试，CLC战队最终获胜。最后，伊赛斯市场部经理邱荣梅女士为优胜选手颁发奖品，同时Pcgames市场总监宋马新先生为本次表演赛的MVP颁奖。

此次EASARS（伊赛斯）全球新品发布会上海站圆满举行，新品SPARKLE的亮相引发了在座电竞选手和媒体嘉宾的高度关注，同时对于未来推出的产品深表期待。王者来袭，锐不可挡，相信这支定位于高端电竞装备的外设劲旅，将能带给我们更多惊喜，对于伊赛斯品牌的后续报道敬请关注本网站。


邱荣梅女士为优胜队伍颁发奖品


宋马新先生为本次表演赛的MVP颁奖









看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：哈秋

游戏选美的最高境界

本期我们为大家带来一位因为参加了网游选美后成名的模特女孩，在2011年腾讯游戏《地下城与勇士》DNFGIRL的选拔中，昵称为“淇淇”的甜美佳人王秋紫以近60万票夺得桂冠，成为DNF全新第二季的DNFGIRL。或许大家对于她了解还很少，那就从本期的照片和采访中开始吧！在这里大叔我要说的是：淇淇是我喜欢的类型哦……哼哼！







个人档案

艺名：淇淇
本名：王秋紫
外文名：Wang Qiuzi
生日：1987-4-30
民族：汉族
家乡：西安
血型：AB
身高：168CM
体重：45KG
三围：81 65 88









小编：进入模特这一行业是朋友引荐，还是什么机缘巧合呢？

淇淇：运气比较好吧，刚毕业的时候去广告试镜，每次几乎都会被客户选中，就拍了许多广告，也觉得蛮好玩，就喜欢上了这个工作。

小编：作为模特，你觉得成为当红模特需要具备哪些素质？你自己是否达到标准？

淇淇：心态，要有较好的心态；应变能力，碰到突发状况能及时的调整自己；时间观念，这个比较重要。

小编：做模特会经常性的飞来飞去？工作忙起来的话，学习方面会耽误吗？

淇淇：模特这个职业很辛苦，但也会给自己带来很多快乐，现在都毕业了，这是我的工作，也不会耽误到学习。

小编：有人说你与林志玲有几分神似，又有人说你像唐嫣，你自己觉得呢？自己又是个怎样的女生？

淇淇：感谢大家的夸奖，我自己倒从来没觉得和谁有相像处，经常被说像各种人，我也习惯了，但是做模特还是有自己的特点会比较好，其实自己是个很MAN的女生，有机会一定剪个短发感受一下，哈。

小编：能说说你的梦想吗？以后自己发展的方向是什么呢？打算进军游戏圈么？这一年你最想做的事是什么？

淇淇：梦想去灾区当老师，帮助那些可爱的孩子，我一直很喜欢小孩，总希望每个孩子都能在感受童年应有的快乐，游戏这是我第一次接触，如果有机会当然会在合作，今年会往电影方面努力，期待自己的新作品。

小编：生活中的你是什么样子的？会做哪些有趣的事情？

淇淇：生活中马大哈，天天忘东忘西，丢三落四，从来不化妆，将素颜进行到底，喜欢一切美好的事物，常穿一只袜子出门，最夸张忘换鞋穿着拖鞋就出门了。

小编：淇淇相信游戏爱情吗？

淇淇：我想法比较单一，可能就觉得游戏好玩，没想别的，不过我知道很多玩家是因为游戏结缘，走到一起，虽然我自己不会去尝试，但是还是相信有游戏爱情的，也祝福这些玩家。

小编：是什么原因促使你参加票选DNF GIRL的呢？

淇淇：一个是觉得这个游戏很有意思，其次对腾讯的小企鹅有些偏爱，一直没有和腾讯合作过，这次刚好通过这个游戏合作一次。此外DNF GIRL不一样的体验也让我很期待。





小编：CJ马上就要到了，以前参加过CJ展吗？如果参加过是否发生过好玩的事情？今年的CJ展你会参加吗？会出现在哪个展台呢？

淇淇：没有，一直听说是一个很有趣的活动，今年的工作比较繁忙，如果时间允许，我一定会去感受一下CJ带来的快乐感受。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

我把青春献给撸


章老湿：
上单，不给就送
阿汤：
啊呀，大没放出来就嗝屁了
肥羊：
对面盖伦残血！我先上了！
小P羊：
有病啊，先来这里抓打野的！
X先生：
听说中路打起来等等我！
sky人生感悟：编辑部战队就像一桌菜，每个人都有不同的滋味，如果大家有幸碰到我们，希望都够吃好喝好。


章老湿
坑爹值 史前巨坑
送人头值 只送小怪不送人
最常用的是乌龟，作为编辑部的第一坦克，除了Q不到人、脆了一点和打野经常被野打死外，暂时没发现什么缺点。


肥羊
坑爹值 只坑自己人
送人头值 力争三双
最常用的是脆皮英雄，出门从不买眼，每一盘都为了实现自己三双（10杀10死10助攻）伟业，冲在队伍特别是坦的前面。


哈秋
坑爹值 坑完还骂人
送人头值 送完还骂人
最喜欢研究录像，当然只限于研究，实际操作和理论知识相差甚远，在不堪编辑部众人的奚落和嘲笑后AFK，转为幕后当起了解说


X先生
坑爹值 坑神
送人头值 送神
一个总是慢一拍的男人，“来晚了”是他最常说的一句话。作为混线的，守塔来晚了；作为打野的，Gank来晚了；作为控制的，团战来晚了。因此团队大部分时间处于4V5的局面，而这段时间X在哪在干嘛，没人知道。


阿汤
坑爹值 坑爹又坑娘
送人头值 欢乐大放送
战队里负责大控的，主玩稻草人，但由于缺乏自我保护意识和暴露癖，经常在没有放出大招前就被对方第一时间集火掉了，导致又战队处于4V5的局面。


小P羊
坑爹值 闷声不坑
送人头值 卖一送一
目前战队唯一的女性，平时一向和蔼可亲，可一旦打起LOL整个人都变了，喜洋洋变成了灰太狼，目露凶光、心狠手辣，打到不爽时经常会拿起板凳拍过来，而让我们游戏中处于3V5的局面（缺的那两个一个是打人的小P羊，另一个是被打的某某），还记得sky开头提到的右侧后脑勺的伤疤吗？



后魔兽时代编辑部的日子总是分外的无聊
几个小编又总要找点娱乐活动
贪睡猫曾经推荐过一些日本爱情动作片给我们
我们对此非常的不屑
章老湿觉得有志青年应该干些有意义的事
……
比如撸啊撸



在整个游戏里，PCGG战队每个成员都有自己的流派
我，章老湿属于打野流
开场只见五人非常有默契的来到了蓝BUFF区域
一边观战的哈秋见到打蓝还需要5个人，开始嚷嚷起来
哈秋：你们根本不懂打野。
另外四人：你根本不懂老湿
确实，真正懂我的人不多
第二天，章老湿把游戏签名改了
“别人笑我太疯癫， 我笑他人看不穿”



今天是礼拜五免费英雄更新，X玩起了从来没玩过的龙女
大家都说这是一个打野很强的英雄
老湿的王八被逼到了上单
说来也巧对面也是王八上单
对面的家伙甚是凶猛， 完全不像是个王八应有的生活态度
我心想都是王八，谁怕谁



……大战了几个回合
对面各种强杀，打得那叫一个风生水起
过程很欢乐，结果很美满
我也很努力，但不知道是技术问题还是运气问题
过程很艰苦，结果很凄凉
章老湿的游戏签名改成了
“本是同根生，相煎何太急”



章老湿作为打野队员
还肩负着Gank的任务
结果每每只有两种
一是他们把章老湿撂倒
二是章老湿被他们撂倒。



X属于随机流
每每到了万恶的礼拜五
也就是撸阿撸开始更新每周免费英雄的日子
也就是X又要开始试练没玩过的英雄的日子
也就是PCGG战队又要重新研究新的配置组合的日子
至于为什么我们没有阻止X这种愚蠢的行为
在这章老湿就不细说了
具体参见《满清十大酷刑》和《钢铁是怎么炼成的》



X的顽强意志还是值得人类肯定的
我想作为编辑部唯一的党员总有他的原因
战队成立至今94个英雄里X基本上都玩了一个遍
这也是战队438败里其中400败的主要原因
难怪老婆总和老湿说：男人善变
在鄙视X变态行径和赞叹老婆大人独到见地的同时
作为枕边人的我一直在纳闷老婆大人的这种观念怎么会如此的根深蒂固
是谁让她觉得男人善变呢？真费解



肥羊属于猛将流
马克思曾经说过，当利润达到10%的时候，他们将蠢蠢欲动；
当利润达到50%的时候，他们将铤而走险；
当利润达到100%的时候，他们敢于践踏人间的一切法律；
当利润达到300%的时候，他们敢于冒绞刑的危险
而肥羊不管在哪个百分点，他感觉都值得用生命去交换，
价值观太过前卫，老湿不懂

哈秋属于嘴贱流
哈秋由于有孕在身
战队出于人道主义关怀的考虑
一致决定让其退居二线做解说员
外人可能觉得这是为了防辐射
可我们心里明白在这种10有9坑的战队里
一个孕妇已经承受不了如此高强度的被虐过程
万一动了胎气就不好了
但后来才发现，原来我们才是人道主义关怀的对象
由于哈秋的解说风格太过嘲讽
一度让所有人都想把大招用在她身上的冲动



自从哈秋待产后，小P羊成了我们唯一的女性队员
有着深厚家庭教养的小P羊一直记得小时候父母的叮嘱
拒绝和三类人交往：器量狭窄者、品质不端者、不思进取者和暴力倾向者，他们会带你误入歧途。
老湿看了看四周，得出结论
小P羊一定瞒着爸妈来这工作的





PCGG战队偶尔也会打出一些草丛阴人的战术
但大多都以失败告终
理由很简单，五人都蹲在人家的眼上
对手迅速安排了反围剿的对策
而对策也很简单、粗暴、有效
之后章老湿的游戏签名也改成了
“堂堂正正做人，规规矩矩补兵”



小编们有个共同的爱好，追人的时候喜欢把战线拉的很长
有时能从自己野区追到对方老家，导致最后团灭
为此战队还开过一次检讨大会，立志改除恶习
但理想是美好的，现实是残酷的
每次老湿看到五人追着对面残血满地图吓跑的壮观场面都会感慨
这真是一群既阳光、又率性；既血性，又单纯的2B青年啊
之后章老湿的游戏签名改成了
“那些年，我们一起追的禽兽”



又到了开黑的时间
今天的战局可以用荡气回肠和蜿蜒曲折来形容
一开场全线被完爆
就在编辑部开始摔板凳丢砖头的时候对方有人掉线这才停止内战
不出意外那人再也没有上线，于是我们用自己勤劳的双手和坚韧的汗水扭转了局势
来到对方老家面前，按照惯例，章老湿会输入\dance，X会侮辱性的感谢对方家长几句，小P羊在编辑部发表总结性感言，咖啡开始挂机，贪睡猫依然在单机着边路，观众会发现没人拆塔，这种状况大概会维持2分钟
突然机房出来一声粗旷的呻吟（没错，是呻吟，老湿没有打错字）
网站调试，断网半小时
上帝总是很有意味地在调戏着我们，让我们在失望中拥有希望，在希望中又总感到绝望



今天输了，编辑部又打了起来
领导大熊有时候确实难以理解，一群文字编辑，为啥打起LOL就会变了群人似的
污言秽语，手狠手辣，又不是什么中秋月圆夜
其实我们只是会在自己真正交心的人面前暴露本性
那些互相伤害的动作并不会影响我们相互之间的感情
所以敢在你面前大声放屁的人一定是你最亲近的人
挚友难得，知己难得
老湿这样和大熊解释……
世界又恢复了往日的和谐

接下来口味更重……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：卖天鹅的小女孩　编：小P羊　美：grass

舞型舞秀之凤凰涅槃

前情提要：

莫然编排的双人舞讲述的是一个木偶姑娘和木偶师的爱情故事，然而小桃和莫然的舞蹈却完全没有感情互动，如果不想办法解决这个问题的话，是无法夺得双人舞大奖的。那他们要如何克服舞蹈中的不足呢？

莫小鬼的身世之谜

1.怪事年年有，今日特别多。先是一大早的，游佳含糊不清的丢下一句话，便莫名其妙地消失了。学校里，她难得想要表现下同学之间的友爱，同桌却见鬼似地跑掉了。马路上，苏小桃好心扶住一位老奶奶，却被对方大叫一声“抢劫啊”。

所以，当苏小桃再次踏入天使幼稚园，被通知成为孩子们的带队老师时，她一点也没表现出惊讶来。因为一年一度的郊游时刻又到了，但是怎么没人告诉她，同行的居然还有被校长特意请来帮忙的莫然。

莫然牵着酷像小绅士的莫子叶，缓缓向苏小桃走去，没等她开口问好，莫子叶便一声哀嚎，似乎是在感叹自己的倒霉运势。

自从上次的变形金刚事件之后，莫子叶已经深切感受到一个事实，那就是苏小桃绝对是一个外表看起来纯良，但内心阴险狡诈的怪巫婆，也就是俗称的腹黑。

2.“莫子叶，今天打扮的挺帅的嘛！”每次看到这个小魔头，苏小桃总忍不住想要逗他，也许是平时受到太多莫大神的欺压，所以只敢报复在莫小鬼的身上。

看清了苏小桃本质的莫子叶自然不会相信那双充满笑意的眼睛，他僵直了身子，唯恐她随时拿出一个有毒的红苹果。

“大哥，我们快进去找座位吧。”莫子叶紧拉着莫然的手，向旁边的幼稚园专用巴士走去。

记录好自己班里每一位小朋友的出勤情况后，苏小桃最后上了巴士，示意司机可以启程了，目的地为车程三十分钟的大型游乐场所。

小朋友们这时便像扯断线的风筝，一到游乐场就迫不及待地各自脱离大部队，蜜蜂似地向四面八方扩散，急的苏小桃也不免擦了把冷汗。来之前她可是被校长赋以大任的，她必须坚持一个也不能少的口号，把小朋友安全送出去，完整接回来。

于是，在莫然的帮忙下，苏小桃好不容易整理好了队伍，恨不得把一群孩子们用绳索紧紧绑在一起。

3.过山车，疯狂火龙钻，直冲云霄，无敌翻滚……

一系列刺激而又惊人的项目玩下来，即便自称铁人的苏小桃也有些受不了。好不容易到了野餐的时间，苏小桃像是没了半条命般颓废地坐在一旁的草地上，口中忍不住向外泛着酸水，这果然是花钱找罪受啊。

突然，一瓶水出现在了苏小桃的眼前，她抬头一看，果然是在一旁忍不住偷笑的莫然。

“笑……什么……有本事你去坐坐看啊。”苏小桃也没客气，掀开瓶盖便咕噜咕噜地喝了一大半。

莫然也学苏小桃般轻松地坐在了草地上，丝毫不在意身上价值俨然过千的服装，看着不远处玩得开心的莫子叶和天真烂漫的小朋友们，心中有说不出的满足。

“你和莫子叶一点也不像。”苏小桃注意到了莫然的视线，也随之看向了莫子叶。一个静一个动，一个淘气一个冷酷，长相也不是十分相像，也许，骄傲自大便是他们唯一的共通点。

4.“叶子他并不是我的亲弟弟……”莫然像是经常听到这个评价，丝毫没有意外，“叶子算起来应该是我的表弟，只是老天有时候真的很不公平，他的父母因为某次意外都双双遇难了，于是我妈妈便收养了叶子，好在叶子那时小，对父母并没有太大的记忆。”

苏小桃没有想到平时倔强调皮的小魔头居然还有这么一段可怜的身世，不免有些后悔平时对他的逗趣。

“你是个好哥哥。”

“我只是希望叶子能够快乐。”莫然缓缓地说。

苏小桃觉得莫然此刻的眼神是前所未有的温柔，仿佛一抹深潭，不由自主地有股吸引人的魔力。

“对了，明天就要比赛了，把心态调整好，最关键的是不要紧张。”莫然把视线转向了还在呆呆地看着自己的苏小桃，脸上快速的闪过一抹暗红，尴尬地咳嗽了两声。

5.苏小桃回过神，压根没有一丝不好意思，“你不是说就是个小比赛嘛，所以我一点也不紧张。”她没有说的是，为了保持自己对舞蹈的感觉，昨晚在游佳的陪伴下独自训练到很晚。

“这种心态不错，记得保持到比赛结束。无论别的选手发挥怎样，你都不要受其影响，做你自己就好了。”莫然难得显得有些唠叨地提醒苏小桃，毕竟她也可以算是自己唯一的门徒。

苏小桃笑着应答，眼中满是对舞蹈的坚定。

正想继续说什么的莫然无意中看了一眼苏小桃脖子上的项链，一抹惊讶迅速从他的眼中闪过，“你的项链……”

意识到莫然过于炽热的视线，苏小桃才发现原来刚才过于激烈的游戏设施使小精灵项链显露了出来，她一把将项链塞回了衣领，满是怀念地说：“是一位对我很重要的人送给我的。”

6.苏小桃像是在回忆什么，压根没有发现莫然若有所思的奇怪眼神。直到晚上回到宿舍，苏小桃才发现莫名其妙地消失了一整天的游佳。

“你约会去了啊？”苏小桃忍不住打趣道，她可没忘了前几天诡异的恋爱计划。

“哼。”游佳冷哼一声，袖珍的小手使劲在袋子里拉扯着什么。

“什么东西？我帮你拿。”实在看不下去的苏小桃一把扯过偌大的一个包装袋，好奇地拿出了袋中的东西。那是一见银白色的舞衣，在灯光的照耀下显得越发耀眼。

“小佳……”苏小桃有种说不出的感动，眼睛不由得有些湿润。自己不过是无意中看到杂志中的舞衣，随口说了句羡慕的话，没想到游佳却默默记住了。

“哇哇哇！你可别哭啊，人家可是会心疼的。”游佳扑扇着小翅膀，在苏小桃的眼前飞来飞去。

“我哪有哭，眼睛进灰尘了。”

“是哦……”

“等着吧，我会拿冠军的！”

“嗯！我等你……”

双人舞蹈大赛

1.真正到达位于H市的比赛场地后，苏小桃才意识到莫然所谓的小比赛是如此的空前绝后，因为就在五分钟内，她至少已经看到了三位经常出现在媒体上的知名舞者。

比赛采用的是抽签式，一共有十组人。两人换好衣服后，便被通知去抽签。结果自告奋勇要去抽签的苏小桃是耷拉着耳朵跑回来的，因为她居然倒霉地抽到了十号，无论是什么比赛，大家都知道，第一个上场的容易紧张，而且评委打分会比较保守，而最后一个上场的，在经过了审美疲劳后的评委们，又怎么有心思好好评分呢？

“没关系，照排练时跳就好了。”莫然拍了拍苏小桃的肩，示意她不要紧张。他之所以说这次并不是大比赛，一方面是为了不给苏小桃压力，另一方面，由于这次比赛是对外封闭式的，不会有任何媒体方面的人来骚扰，属于舞蹈协会内部举办，俨然有种私下切磋的意味。

苏小桃僵硬地向莫然扯了扯嘴角，心中是说不出的紧张，她拒绝了父母和游佳的同行，不想徒增自己的压力。

2.就在苏小桃专心做自我心里调整的时候，一个略显刺耳的嗓音在她耳边响起。

“哟！这不是鼎鼎大名的莫然嘛。”

一个穿着黑色舞衣的少年走到了苏小桃和莫然的面前，跟在她身后的是一位穿着浅蓝色舞衣的少女。苏小桃不由多看了几眼她的舞衣，裙摆上缀满了海蓝色的贝壳，给人一种大海的气息。

苏小桃认识他们，是今年全国双人赛的季军。

“怎么？你也有兴趣参加双人赛了？这要我们怎么活嘛。”黑衣少年的话依旧是那么的刺耳，连苏小桃都有种想要上去抽他的冲动。

“是啊，最近双人赛的素质是越来越差了。我怕我再不参加，猴子都翻身做主人了。”莫然连正眼都没有瞧过一眼那个少年，似乎不屑与他一般见识。

苏小桃忍不住扑哧一声笑了出来，没想到一脸冷漠的莫然也可以这么的毒蛇，真是大开眼见啊。也许苏小桃没有发现，她的紧张就在莫然的反讽中不知不觉的消失了。

3“不要太得意了，等着看比赛结果吧！”黑衣少年落下话，便气呼呼地转身离去了，苏小桃瞥了一眼少年身上的号码，便忍不住的大笑了起来，居然是一号。

“好了，别笑了，一会儿该没力气跳舞了。”莫然轻抚了一下苏小桃的背，帮助她稳定气息，“我们出去吧，比赛要开始了。”

莫然拉着苏小桃在舞台外的座位坐了下来，他建议苏小桃仔细观察前面选手的表演，可以从中学习到不少东西。

“你说那个人是不是就是经常做舞坛奇迹电视节目评委的那个呀？”苏小桃扯了扯莫然的衣袖，小声问。

莫然顺着苏小桃的指示看去，点了点头，心中也有不小的惊讶，居然连他都来了，还坐在评委席上。没错，这位就是当初断定莫然是“舞蹈机器”的人。莫然冷哼了一声，不知道这群老家伙在搞什么鬼，莫然的视线在全场转了一圈，发现八成都是舞蹈界里小有名气的人。

在主持人甜美的声音中，双人舞蹈大赛低调地拉开了帷幕。

“一号选手是来自B市的丁程和丁爱，他们表演的是《鱼美人》。”

4随着淡蓝色的灯光，舞台上渐渐浮现了两个人影，正是方才的黑衣少年和蓝色舞衣的少女，原来两人表演的是鱼美人。

海底的鱼美人每天都上岸来欣赏人间的生活，但是山妖盯着鱼美人并把她抢走。青年猎人在森林里打猎，从凶恶的老虎爪下搭救了人参。人参表示在他需要时给他帮助。

深夜，猎人看见山妖带着鱼美人飞过，他拉弓向妖射箭，鱼美人落到勇敢的青年手上。他们产生了爱情。但是山妖没有放弃占有鱼美人的恶念。他突然出现，迫使鱼美人隐入海中。猎人到处寻找鱼美人。但是山妖施展魔法让他坠落海里淹死……

群鱼找到落海的猎人。她们把鱼美人领到他身旁，齐心协力救活了猎人并推举他做海王。猎人表示人间的劳动生活是如此美好，他不愿在海中为王。于是猎人同鱼美人回到人间，在亲友的欢庆中举行了婚礼。山妖化身为道人来陷害这一对恋人，并又把新娘抢走。

阴森的妖洞里，山妖向鱼美人强求爱情，遭到鱼美人的坚决拒绝。猎人靠了人参的帮助找到山妖住的地方，忠实于爱情的猎人，战胜了山妖所变幻的一切魔法，救回了鱼美人。

5看着舞台上飘扬的裙摆，苏小桃惊讶了，他们确实是有骄傲的资格的。

《鱼美人》是借鉴古典芭蕾结构形式表现中国神话故事题材的一次重要尝试。舞剧通过大海的公主鱼美人与青年猎人的爱情故事，表现了善良与邪恶的斗争并终将取得胜利的主题。可想要表达出这一壮丽的景象通常需要一整个华丽的舞蹈团队，所以这支舞曲也被改为大型舞剧。

可是在这两人的改编和演绎下，故事情节一点也不显得空洞，音乐也衔接的恰到好处，苏小桃甚至能从其中感受到鱼美人对爱情的坚贞，以及猎人对鱼美人炽热的爱。

场上响起了热烈的掌声，甚至有评委们不断窃窃私语，但也忍不住的直点头。

苏小桃觉得此刻的自己有点虚弱，她也许不该坐在这里观看前面选手的表演，这才是第一组就这样震撼，她不敢保证，她有足够的力量可以坚持到最后一组。

就在苏小桃紧张的时候，她感受到掌心传来一股支持的力量。看着视线仍在舞台上的莫然，苏小桃下意识地给予了回应。此刻，握紧的也许不仅仅是两人的双手，而是同样对舞蹈坚定的心。

双人舞蹈大赛II

1除了一号的《鱼美人》外，五号的《奥涅金》和七号充满中国特色的自创舞曲《双龙》也夺得了众评委的好感。

“最后一组选手是来自C城的莫然和苏小桃，带来的舞蹈是《木偶姑娘》。”

随着主持人的声音，场上又掀起了一阵小高潮，众人显然都很期待莫然的登场，尤其是这个首次出现在双人舞比赛的莫然，以及一个从未耳闻过的苏小桃。

“走吧，让那群臭老头看一下，什么才是真正的舞蹈。”莫然向苏小桃伸出自己的右手，这个自己四岁就早已选中的小女孩，他要带她一起去享受一场华丽的舞蹈盛宴。

闭上眼睛深吸了一口气，苏小桃覆上莫然伸出的手，再次睁开的双眸如黑曜石般善良夺目，令人不由得沉浸其中。

是的，她要好好的用心感受站在舞台上的感觉。

2蓝色的天幕上，夜空浩渺，一轮弯月，满天星光。在前奏曲的音乐声中，小木偶少女身着洁白的纱裙，在一束追光的光柱里，苏小桃就如一个失去灵魂的木偶般，呆滞地站在舞台上。是的，这一刻，她就是木偶姑娘，是工匠先生创造出来的木偶姑娘。

在舒缓的音乐中，光柱照射着舞台上的两个身影。木偶姑娘在工匠先生无形的牵引下僵硬地舞动着四肢。他们之间一动一静、若即若离的表演，给台下的观众带来了强烈的视觉聚焦。

有一天，工匠先生给木偶姑娘穿上了一双银白色的舞鞋，木偶姑娘居然活了。木偶姑娘漂亮修长的身段，用芭蕾优美的舞姿，配以足尖交替而欢快的跳动。苏小桃在渐渐明快的音乐中轻巧地舞了起来，那飘扬的裙摆，笑眯眯的小眼神，把一个淘气的木偶姑娘表现的淋漓尽致。

木偶姑娘恋上了工匠先生，工匠先生也挚爱着这个由自己创造出来的木偶姑娘，两人深情的对望，仿佛这个世界周围的一切都是黑白了，唯有彼此鲜艳的颜色。

3180°的旋转之后是360°的连转，完成了一个华丽的阿列曼娜后，苏小桃闭上了眼睛，感受着每一个舞步，这些舞步仿佛牢牢地刻在她的记忆里，不用使劲回忆，便能自然的完成每一个动作。

莫然的双手是那么的有力，苏小桃很放心地把自己交给了他，随即完成一个交叉步。

螺旋转之后便要转换音乐了，苏小桃在心中默默地说道。

随着苏小桃完美的一个螺旋转，莫然精确地接住了她的手，不断的给予鼓励和支持。果然，音乐随之转变了。

轻快的前奏曲渐渐的转变为浪漫抒情的伦巴舞曲，清新的女声独唱渐渐的传入众人的耳中。

工匠先生兴起了改造木偶姑娘的念头，他不顾木偶姑娘的反对，擅自重组了她的零件，于是，木偶姑娘变了。木偶姑娘再也不是以前的木偶姑娘了，工匠先生十分悔恨……

评委们不由得屏住了呼吸，那是莫然吗？那个曾经被称为“舞蹈机器”的莫然，那此刻的表情是如此的深动人心，他已经完全沉浸在舞蹈中了，此刻的他就是那个失去木偶姑娘的工匠先生。

4时光在旋转，一个人回想，重播的快乐时光。

爱情很危险，所以要勇敢，时间会帮我的忙。

墙上的钟响过了12点，爱情也消失了吗？

最后看你一眼，顺便告诉你，再见了我的国王。

跳支芭蕾，纪念我爱过你。

往事很美，我会踏着回忆的旋律，孤单单的跳到天亮。

深呼吸练习，忘了你别担心。

我一定可以，我相信爱有一种复原的能力。

忘记你爱我的原因，明天起我不认识你，谢谢你离开我的世界吧。

5在一首轻快的《孤单芭蕾》中，苏小桃脱下了曾经给她带来爱情的舞鞋，孤单地跳着芭蕾，依旧如没有灵魂的木偶般僵硬。

这就是属于莫然与苏小桃的舞蹈，这也是属于他们两人的舞台。

全场沉默。

仿佛还沉浸于木偶姑娘和工匠先生悲凉的情绪中，没有人愿意去打破那个平静。

两人的视线不经意地在空中交汇，那是浓的抹也抹不开的情意。

（未完待续）



读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收　邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

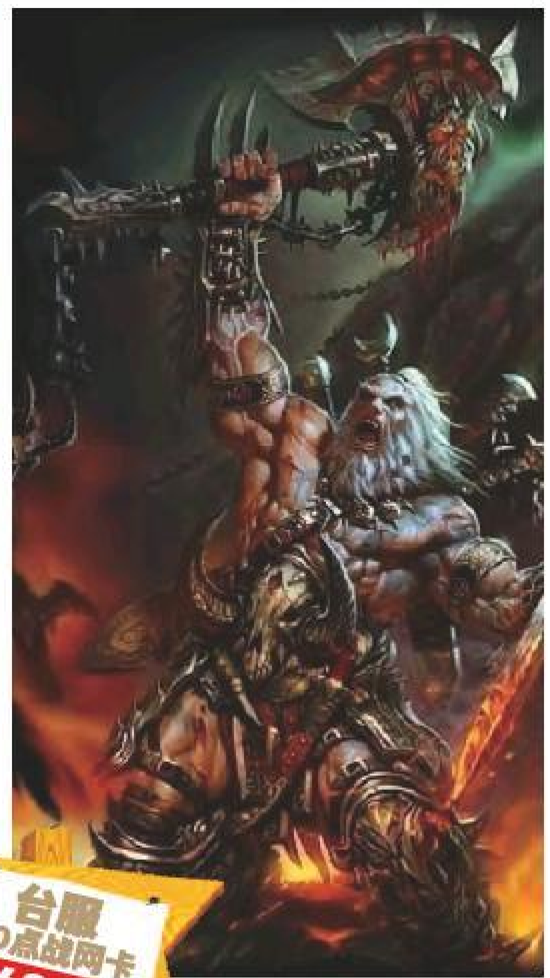


由冰动娱乐历时45个月耗资4500万美金自主研发的次世代回合网游《桃园》采用全新的回合战斗模式——Active Time Battle，简称“ATB回合”。所谓“ATB回合”就是在回合战斗中加入了时间概念，即时间槽设定。此设定的融入可以实现回合战斗不读秒以及多次行动、同时行动的全新功能体验。加快战斗节奏，赋予回合制更多战斗策略的运用空间。









【请沿虚线剪下】

电攻俱乐部

电脑乐园游戏攻略 2012.04

上海市闵行区桂平路470号14幢厂房1F 编辑部 邮编200233

＊ 会员资料 ＊

- 姓名：　　年龄：　　电话：
- 地址：
- 最近在玩的游戏：
- E-MAIL：　　性别：□男 □女
- QQ：　　邮编：　　星座：
- 是否愿意成为电攻俱乐部会员：□是 □否
- 是否愿意公开你的个人信息：□是 □否
- 是否愿意成为电攻微博的粉丝：□是 □否

2012年杂志改版大调查

- 两本刊物你更喜欢哪一本？
  □游戏情报刊 □游戏攻略刊
- 你对改版后杂志最大的感觉是什么？
- 改版后你最喜欢的栏目是
- 改版后你最不喜欢的栏目是
- 你是否用手机下载杂志里的游戏？ □是 □否
- 你觉得下期杂志送什么游戏周边最好
- 你这本杂志的传阅人数： □自己看 □2-5人 □更多

‘电攻’联络处

1）电攻官方微博：
t.qq.com/skylaker（腾讯）
weibo.com/pcgg2012（新浪）

2）玩家交流、我题你说群：　36013921
管理员：SKY

3）电攻淘宝网站：　Shop33860899.taobao.com

【请沿虚线剪下】

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

雪攻不倒問 过关斩奖

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收 邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

有奖选择题

1 暴雪官方发布的“暗黑3”发售日是哪一天？

A.5月15日　B.4月14日
C.6月16日　D.3月13日

2 “暗黑3”到目前为止一共有几个职业？

A.3个　B.4个
C.5个　D.6个

3 “暗黑3”测试版的终极BOSS是谁？

A.大菠萝　B.巴尔
C.孟菲斯拖　D.骷髅王

4 以下哪个职业将不会出现在“暗黑3”游戏中？

A.圣骑士　B.野蛮人
C.法师　D.恶魔猎手

5 Diablo魔王在游戏里被称为什么？

A.谎言之王　B.恐惧之王
C.憎恨之王　D.复仇之王

姓名：　服务器：
电话：　角色名：
邮编：　等级：
邮箱：

注：奖品点卡卡号将发送到你的邮箱

有奖选择题

1《桃园》是由哪家网游公司研发的？

A.冰动娱乐　B.暴雪
C.EA　D.NCSOFT

2《桃园》是由哪家网游公司负责运营？

A.盛大网络　B.搜狐畅游
C.巨人网络　D.第九城市

3《桃园》是什么类型的网游？

A.棋牌类　B.回合制
C.及时制　D.休闲类

4《桃园》采用全新的回合战斗模式是什么？

A.ATP　B.ATA
C.ATB　D.ATU

5《桃园》游戏的背景题材是哪个时期？

A.唐宋年间　B.五代十国
C.春秋战国　D.三国时代

姓名：
地址：
邮编：
电话：

注：奖品将寄送到你的地址

【请沿虚线剪下】

电攻游戏大排行

本期杂志中给你印象最深刻的五款单机游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款网络游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款移动平台（手机）游戏

涂鸦区

【请沿虚线剪下】



电攻不倒闯 微信特别版

神鬼世界 周年庆 奖品大放送

SGSJ.WANMEI.COM

《神鬼世界》周年狂欢盛典已于3月22日震撼开启，全民狂欢登陆就有奖，限量版周年庆召唤兽等你尊享。庆典新服即将火爆开启，更有神秘新BOSS、军团对抗新玩法以及集体搬运等全新活动掀起魔幻大陆新一轮战斗狂潮。无限精彩，就等你来！



特等奖
苹果ITOUCH4
1台 ￥1600 元









一等奖
希捷500G移动硬盘
2个 ￥600 元

二等奖
罗技K340 无线键盘
5个 ￥300 元

三等奖
罗技M525无线鼠标
10个 ￥200 元

鼓励奖
电攻最新杂志一本
100套 ￥12 元

有奖选择题

一：《神鬼世界》是在什么时候正式公测的？
A. 2011年3月22日 B. 2010年3月22日
C. 2012年3月22日 D. 2013年3月22日

二：《神鬼世界》2012年3月22日是几周年庆典？
A. 三周年 B. 二周年
C. 四周年 D. 一周年

三：《神鬼世界》目前有几大职业？
A. 三大职业 B. 六大职业
C. 九大职业 D. 十大职业

四：《神鬼世界》是由哪家公司推出的网游？
A. 完美世界 B. 搜狐畅游
C. 腾讯游戏 D. 新浪游戏

五：《神鬼世界》是一款什么题材的网游？
A. 中国武侠题材 B. 北欧神话题材
C. 日本动漫题材 D. 军事题材

答题有奖

发送微信参与抽奖

扫描二维码
按号码查找

好友的微信号/QQ号/手机号
pcgg2012

神鬼世界+ABCDE

1）安装并登陆腾讯微信（QQ号码可直接登录）

2）添加电攻官方微信号码（pcgg2012）

3）通过微信发送游戏名称+问题答案到电攻官方微信参与活。（例：神鬼世界+abcde）

确认中奖后，我们会微信回复并联系你进行奖品的发送

【请沿虚线剪下】

剪角回信参与抽奖（请放入信封内邮寄）

姓名：
电话：
邮编：
地址：
答案： ❶ ❷ ❸ ❹ ❺

广告部门
你愿意每43200分钟
花216000元
用身份证生成器和IP地址转换器自欺欺人？



广告位，认购了！

因为明白你们的游戏要推广，所以我们的配合最丰富！

因为明白你们的游戏要省钱，所以我们的广告最便宜！

因为明白你们的游戏要效果，所以我们开通了二维码手机注册！

因为了解游戏业与媒体业一样残酷，所以我们应该紧密合作！

混游戏圈请尊重游戏杂志，因为全中国还有9000万高中生！

强烈要求 游戏厂商紧急联系我们！
阻止你们的竞争对手入侵我们的广告位！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



玩手机 看杂志
我是女人我骄傲 向游戏里的妇女致敬
Personal Computer Game Guide
电脑乐园
游戏情报
专题企划
想拼爹还是再坑爹?
八大网游二手货
新游大腕
全面抄袭OR全面超越
斗战神觉醒首测全体验
N7
封面游戏
MASS EFFECT 3
质量效应3
找不到对象? 口袋里没钱? 油价又涨了?
别理那小事，外星人打到地球了!
4月
电脑乐园游戏情报
2012
飞机游戏合集
男人都爱打飞机
4月号
总第4期


HUNTER BLADE 猎刃
国产3D动作网游之王
猎刃 百度搜索
唤醒 封存的勇士
3月30日
血性公测
猎女郎带你 开启命运的杀戮
3D实景挑战远古世界 无职业体验动作快感
远古竞技场暴力乱斗 氏族对抗资源掠夺
性感人型宠联姻进化 闯入援助硬派副本PVP
JOYCHINA GAME YOUR DREAM 中娱在线 http://lieren.dawawa.com


ChinaJoy Cosplay嘉年华精彩十年，邀您共赴中国Cosplay的盛世狂欢
2012 ChinaJoy Cosplay 嘉年华
2012 ChinaJoy Cosplay Carnival
10th
全国总决赛 7月26日-7月29日 中国 上海 新国际博览中心
tudou 土豆网
每个人都是生活的导演
2012 ChinaJoy Cosplay DV大赛，因为有你，我们更精彩！
每个人都是生活的导演！
用镜头抒写对Cosplay无限的热爱！
2012 ChinaJoy Cosplay DV大赛 http://zone.tudou.com/2012cjdv
东北赛区
比赛时间：2012年5月30日至6月5日
比赛地点：长春国际会展中心
联系方式：15843148556
哈尔滨地区选拔赛：
比赛时间：2012年4月28日至4月30日
比赛地点：哈尔滨香坊万达广场
大连地区选拔赛：
比赛地点：2012年5月12日
比赛地点：大连发现王国水上舞台
沈阳地区选拔赛：
（待定）
西南赛区
比赛时间：2012年6月22日至6月24日
比赛地点：成都东区音乐公园
联系方式：13980026021
贵州地区选拔赛：
比赛时间：2012年4月29日至5月1日
比赛地点：贵州大剧院
云南地区选拔赛：
比赛时间：2012年6月2日到6月3日
比赛地点：云南省昆明市科技馆
华中赛区
比赛时间：2012年6月23日至6月24日
比赛地点：武汉欢乐谷
联系方式：15607124222
郑州地区选拔赛：
比赛时间：2012年5月19日至5月20日
比赛地点：郑州国际博览中心
重庆赛区
比赛时间：2012年4月29日至4月30日
比赛地点：重庆南坪万达广场
联系方式：13508342949
山东赛区
比赛时间：2012年4月29日至5月1日
比赛地点：山东省科技馆
联系方式：13964170329
西安赛区
比赛时间：2012年6月7日至6月10日
比赛地点：西安曲江国际会展中心B4馆
联系方式：13772159551、13335387282
江苏赛区
比赛时间：2012年4月29日至5月1日
比赛地点：南京市文化艺术中心
联系方式：13338611082
杭州赛区
比赛时间：2012年6月16日至6月17日
比赛地点：浙江世贸会展中心
联系方式：18668067571、13819193954
福建地区选拔赛：
比赛时间：2012年5月20日
比赛地点：福州宝龙城市广场
湖南赛区
比赛时间：2012年4月29日至5月1日
比赛地点：长沙市岳麓区湖南大学体育馆
联系方式：13723874547
上海赛区
比赛时间：2012年4月29日至5月1日
比赛地点：上海华侨城欢乐谷亚瑟宫
联系方式：13917365176、021-58366180
北京赛区
比赛时间：2012年6月10日
比赛地点：北京海淀剧院
联系方式：13910580159
华南赛区
比赛时间：2012年4月29日至5月1日
比赛地点：深圳会展中心
联系方式：13977986461、13977189499
海南地区选拔赛：
比赛时间：2012年4月13日至4月15日
比赛地点：海口会展中心
广西地区选拔赛：
比赛时间：2012年4月29日至4月30日
比赛地点：柳州市箭盘山书市星宇球馆
广州地区选拔赛：
（待定）
ChinaJoy Cosplay
ChinaJoy Cosplay Carnival
首要网络视频媒体
土豆网
www.Tudou.com
首席平面协办单位
动漫周刊
COSTOP.COM
coshope
BOARD GAMES
首席网络协办单位
腾讯动漫
COMIC.QQ.COM
腾讯微博
t.qq.com
本活动主办单位
ChinaJoy组委会
全国比赛承办单位
北京汉威信恒展览有限公司
活动联系电话：010-87765714 转 601/603/604 邮箱：zero@howellexpo.com 联系人：朱利辉 陈纪铭 王硕 褚涛
WWW.CHINAJOY.NET

游戏情报 Contents 目录

单机平台

4 俺们的征程是星辰大海
——质量效应3

8 心灵杀手
——近距离体验惊悚美剧!

12 黯于纯黑的未来
——暴力辛迪加

14 我的妹妹才没有这么傲娇
——妹调教日记

16 突袭油田
——末日前的资源争夺战

18 虐杀原型2
——如果杀 请虐杀

22 海商王，我当定了!

24 百兆俱乐部

网游平台

28 专题企划
想拼爹还是再坑爹? ——八大网游二手货

34 新游大腕

52 电玩网游风云榜

移动平台

54 我是女人我骄傲
——向游戏里的妇女致敬

56 男人都爱打飞机
——飞机游戏大集合

58 iPad塔防类游戏介绍

60 超级棒球明星2012

62 《高尔夫纸牌》新手攻略
用纸牌接龙的方式打高尔夫

64 亚历山大大战绘卷
——日本美图游戏

66 《合金装备》：间谍基本手册

67 质量效应：渗透者
——完美的平台移植

网页平台

74 圣痕幻想:超Q的日系动漫风格大作

78 梦幻飞仙:长个翅膀不是梦

80 轻游戏


P4


P14



P18

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

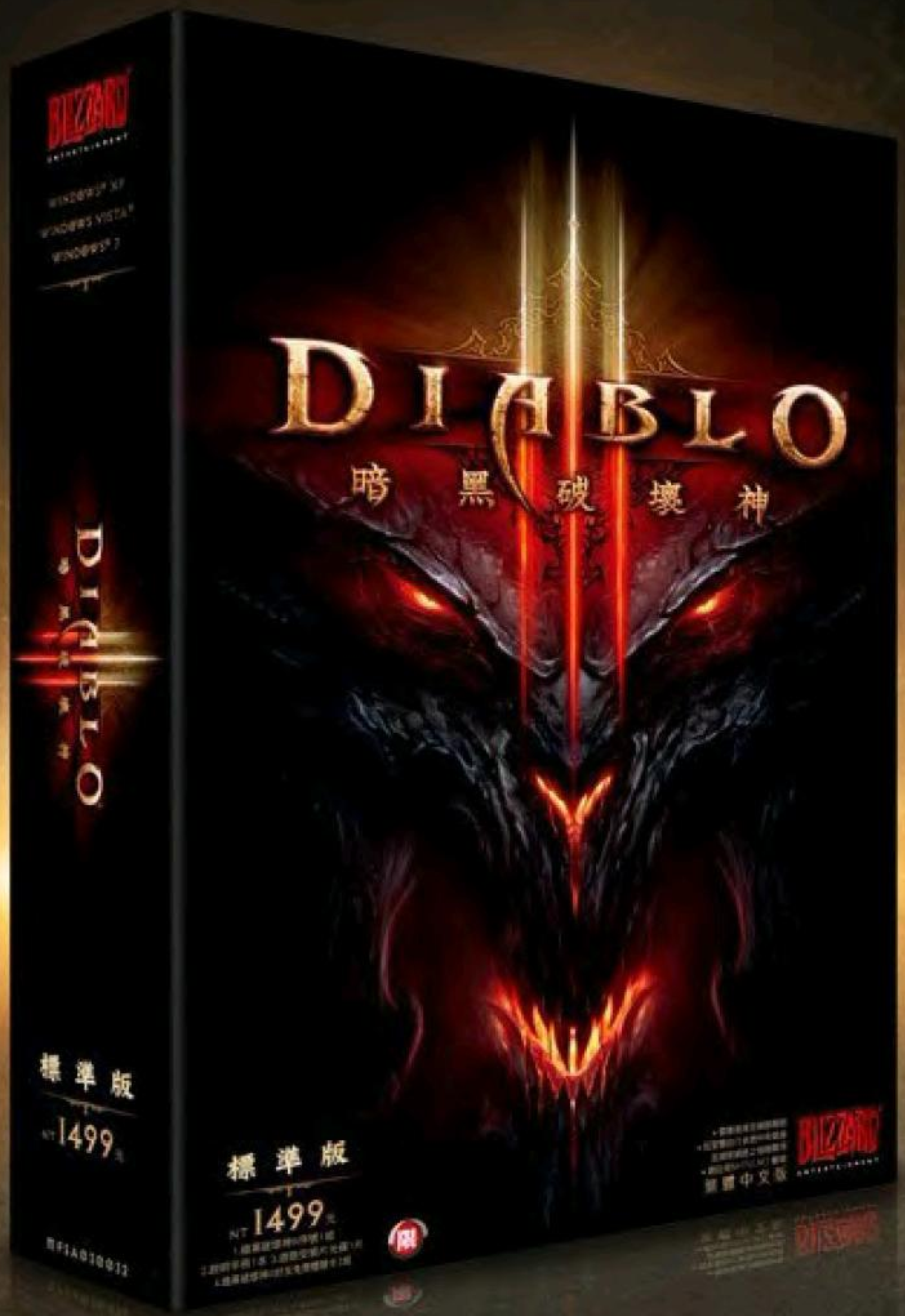
主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：张开明 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

繁体中文版开始接受预定



數位產品預售

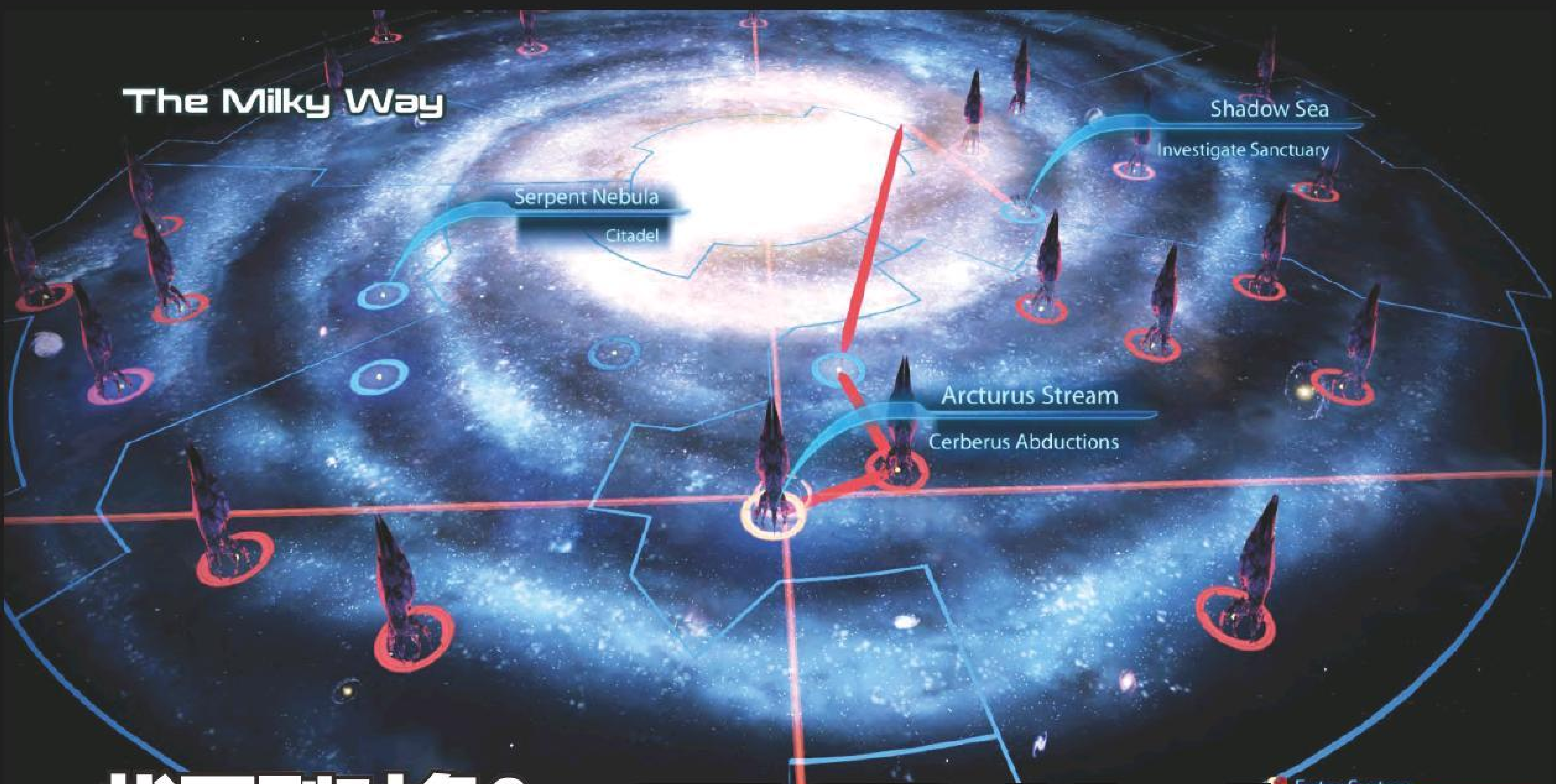
邪惡再臨

Ø5.15.12

电攻价：320元

預購

请登录淘宝网搜索店铺：电攻哈烧旗舰店



找不到对象？口袋里没钱？油价又涨了？别理那小事，外星人打到地球了！

质量效应3

小编常常会思考，有天如果真遇见了外星人，究竟应该如何处理外交关系。首先肯定是要和平相处，然后与他们进行贸易，最好是在科学技术和艺术创作方面互相合作。当然，嘴上是这么说的，我们在游戏里却总是和外星人打打杀杀的，一点爱都没有。

为了解决这个问题，《质量效应》的策划组找到了一个好方法。他们设计出了非常多的外星种族，其中一些和另一些结下梁子，也不说谁是好人，谁是坏人，总之就让他们打了起来。然后再让玩家从天而降，插手他们间的争斗。玩家有机会和一些长得漂亮的外星人发展罗曼史，同时对着丑陋的外星人开枪。一旦接受了这种设定，纯真的少年就不用觉得对不起自己的良心，游戏也就能展开下去了。接着，设计师又引入了一个邪恶古老的机械种族“收割者”。如果这种外星人是长相怪异的巨大“机器”，而且传说中喜欢毁灭银河系，那么向他们射击似乎就是可以被接受的。射击的爽快感如此强烈，人根本没有时间去思考其实他们一样都是智慧生灵——《质量效应》就是这样一款游戏。

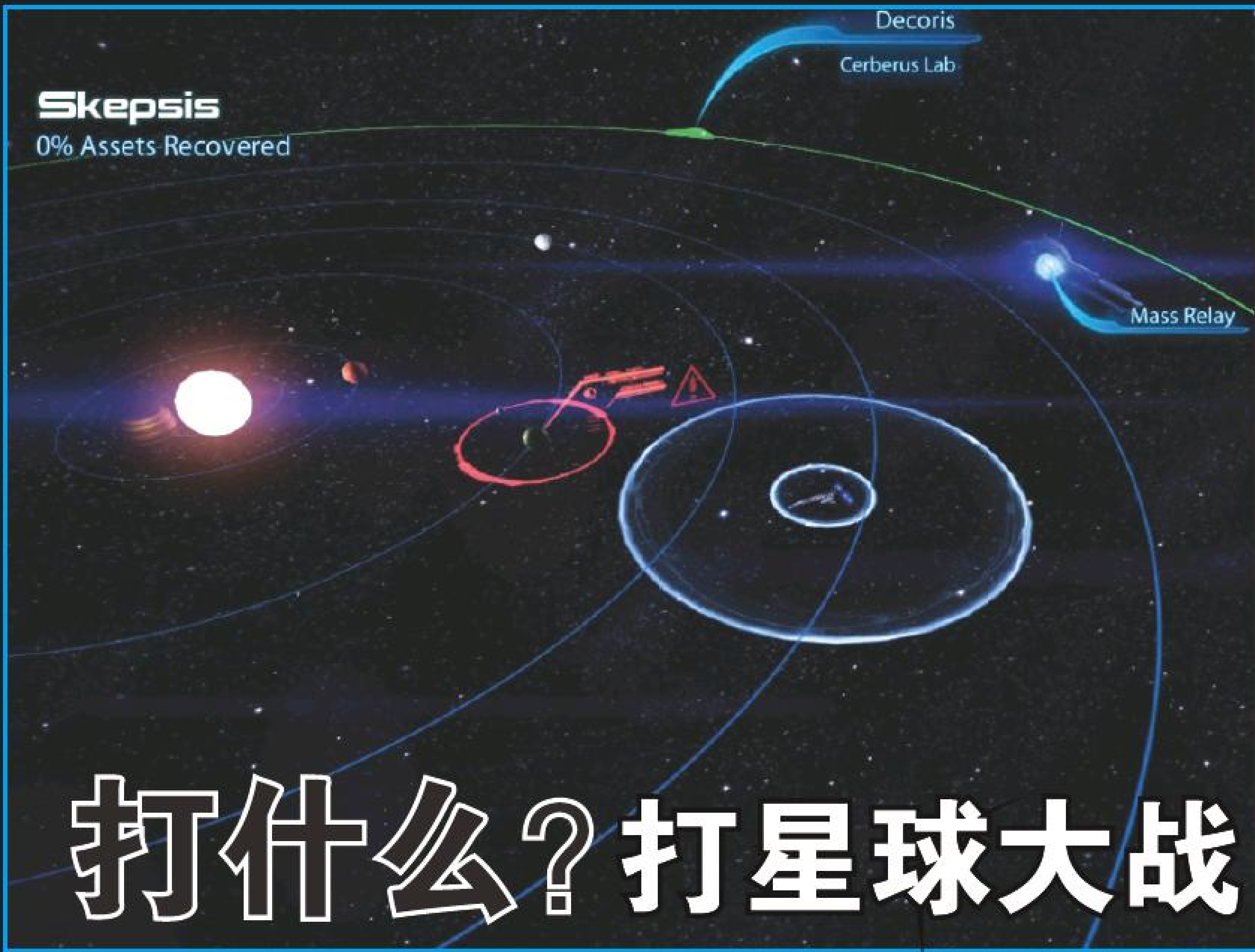
《质量效应3》里，玩家有机会直接面对前两代里只闻其声不见其型的“收割者Reapers”。他们对那个虚拟的宇宙和对玩家来说都是非常巨大的威胁。为了照顾那些没有玩过前两代的玩家，游戏一开始有很长的剧情导入和铺垫，帮助您坚定战斗的决心。游戏的开场，我们的母星地球被巨大的外星巨像入侵。城市陷入一片火海。为了强调外星机器的邪恶，游戏还特意给了一个小正太的追踪镜头。让玩家看着小男孩怎么被外星机器大章鱼切成片片。人类对具体个体的关注兴趣要远高于对抽象群体的关注。玩家看到可爱小正太的不幸遭遇，情感上产生了悲惨的共鸣，很容易就入戏。





《质量效应3》开局就把外星人入侵地球的灾难场景全套演了一遍。讲明白这就是一次碳基生命和人工智能间的摩擦。两方面都不把对方当作是有智慧的文明看待，而是互相认为对面是邪恶的“物体”。游戏初上手给人的感觉是一部科幻电影大片。特别要提的是背景音乐，完全就是电影配乐的风格。有兴趣的玩家可以收藏它的原声专辑。但同时令人奇怪的是，游戏中人物的对白都比较干瘪。可能是语言总量太多的关系，配音演员感觉就是在照着剧本念。这也算是一个遗憾。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



打什么？打星球大战

简单说：玩家扮演救世主，夺回地球，拯救宇宙。

请注意，《质量效应3》的剧情可不是编出来骗孩子的童话故事，就算玩家拥有主角光环，也不可能一个人孤胆英雄拯救全宇宙。从来就没有英雄天生就能做到振臂高呼，应者云集。游戏的主要任务流程，就是主角花时间在银河系里到处跑，笼络人心，说服别人帮他一起拯救地球。玩家可以选择帮助某些外星人，做完他们的任务。如果在某些星球上完成了任务，就能获得当地文明的支持。一旦凑起足够多的支持力量，就可以把机器坏蛋拖入到人民战阵的汪洋大海之中。当然，在这过程中也会插入各种通俗的桥段。例如发现了对付敌人的特效武器；或者是一路相伴的好朋友为了正义事业而献身；传说中的毁灭只是一个更大的“轮回”中的一部分等等。

最终的结局是开放性的，玩家在游戏中的选择会显著影响结局。多人游戏部分的内容和同期发布的移动版本《质量效应》都可以影响这款游戏的结局走向。玩家的行动决定着整个银河系的命运。

怎么打？开星际飞船

想要在银河系里遨游，一艘星舰是必不可少的。游戏中的宝贝星舰叫“诺曼底号”。这艘飞船相当于奇幻RPG里的主城概念。玩家的冒险就是开着这艘船到处晃悠。诺曼底号被造得非常逼真，上上下下有多个舱室，各色功能一应俱全。您老行走星系，收集资源，全都得要靠它。如果你对星际迷航系列科幻剧熟悉的话，就会被它的这种设定深深吸引。





◀飞船内部有好几层空间。船长室、战斗中心、工程中心、AI医务室等等一应俱全。首次上船的朋友要看好了地图走，不然会迷路。



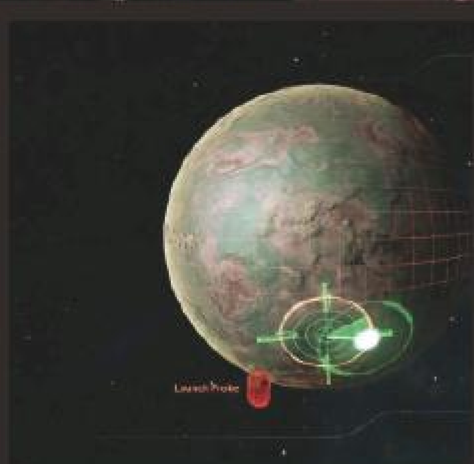
▶飞船的驾驶舱看起来非常高端的样子。可惜游戏里的飞船只能在二维星空图上蹿来蹿去，不能真正让人体验一把驾驶的快感。



▲全息通讯系统是科幻题材中常见的设备，游戏中的大量任务交还都是在这里进行的。



◀诺曼底飞船做得非常逼真细致，甚至都有洗漱间的存在。因为有模拟的重力，所以飞船上可以安装淋浴和抽水马桶哦。



◀玩家在银河里漫游，看到某个恒星系就可以进去瞅瞅，找一颗行星勘探一下，补充自己的资源。这种设定类似于采矿，就是时间久了会有点枯燥。

这个世界很美好

值得为之奋斗



《质量效应3》用的还是那款强化后的老引擎。对机器配置的要求并不是太夸张，一般般的机器也能跑起来。但是，正如我们一直强调的，硬件标准并不是评判一个游戏画面优劣的最重要指标。《质量效应3》在游戏画面上做得非常优秀。我们看到的宇宙是一个美丽的世界。

战争发生在浩瀚的宇宙中，游戏里出场的星球数量庞大。每个场景都有各具特色的外星美景。不论是自然地貌、气候特征或者是人工建筑物都被描写得非常细致。游戏的模型丰富多样，并未因为数量众多而偷工减料；相反，各种建筑风格、地质地形、星球气候等细节都被详细地表现了出来。玩家每到一颗星球就沉浸于不同的风景，就好像真登上了外星球一样。

游戏画面的两个突出优点是建筑模型的细致和光影的效果。无论是从远处看还是走近了看，游戏中的建筑表现得相当出众，巨细无遗，像真的一样。有关光线的处理也非常惊艳，漂浮在空间中的灰尘颗粒都被表现了出来。





▲ 不过游戏的画面也不全都是好的地方。例如游戏中人物的模型有些细节做得还是不够完美。面部表情的变现力不强，人物的肢体动作也比较单调僵硬。这些小地方的瑕疵不影响整体游戏的出色。



◀《质量效应》的美好世界当然不光是外在的。游戏对于人物的内心塑造也下了一番工夫。如果你是该游戏的老玩家，就能清楚地看见小人物在历史的进程之中发生的改变。如果你是新玩家，也能很容易体会到和战争有关的任何人都会在内心有所挣扎。当然，世上最美好的还是爱情。游戏保留了相当大的篇幅给人物互相之间感情纠葛。

这个世界很美好

值得为之奋斗

《质量效应》是一款射击型RPG游戏，而不是一款带RPG内容的射击游戏。庞大的世界和史诗的故事才是游戏的最大卖点，但是《质量效应》的战斗内容还是做得相当有水准。



▲ 在地面上的战斗是以玩家带领两位队友合作推进的形式进行。执行任务前，玩家在飞船上就能选择一起出行的队友。一般挑选肉盾职业和控场职业的搭配比较实用。当然想要队伍里有一个花瓶也是可以理解的。



▲ 动手之前，玩家须在诺曼底号飞船上先调整好自己的武器，选择携带的枪械种类和数量。如果你携带的枪械太多，会影响使用技能的效率；太少的话就会应付不了多种护甲的敌人。



◀ 游戏中可以使用Q和E键指挥队友的跑位。队友也有自己的技能和枪械，一样可以升级。



▶ 场景中有非常多的掩体。被敌人火力压制的时候记得躲藏在后面，稍事休息，就能恢复能量盾了。



▲ 战斗不光是打枪。每个职业还会有技能成长，还会有分支路线选择。个性化的角色能够让玩家在游戏中玩得更爽。你甚至可以尝试近战肉搏职业的发展路线。



▲ 直观上，射击的感觉做得令人满意。每种枪械和子弹的效果表现都能有鲜明的差异。压枪点射等微操作都是必要的。敌人的装甲特点和战斗方式也非常多样，AI也做得很有趣。有的敌人会躲在掩体后，甚至扔烟幕弹，基本上不会出现傻站着被打的活靶子。

如果你曾经也玩过前两代游戏，那么大概就已经在这个世界里泡上了100多个小时。当游戏结束的时候，你一定会觉得BioWare创造出了一个令人难以置信的宏伟故事。陪你一路走来的这些角色就像是你的朋友或者家人。看着他们的结局让人感慨万千。虽然《质量效应3》应该是以“薛帕德（Shepard）”为主角的游戏的最后一部，但游戏公司曾经暗示，保留它的存档记录并不是一个坏主意。难说之后还会有新的内容出现。如果你对这个游戏世界很感兴趣，想要了解更多的详细内容，也可以留意官方小说三部曲。正式的中文版将在4月份上市。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



ALAN WAKE
A Psychological Action Thriller

心灵杀手 近距离体验惊悚美剧!

游戏类型	恐怖冒险	发售日期	2012年2月
		游戏公司	Remedy Entertainment
游戏特点	动作类射击冒险游戏		
推荐人群	酷爱美剧式的故事发展并对惊悚题材充满热情的玩家		

惊悚题材在游戏领域里屡见不鲜，那些被刻意烘托的黑暗气氛、令人毛骨悚然的配乐还有孤独无助的角色无不是对玩家胆色的挑战。用以营造恐怖氛围的素材有很多，比方说僵尸、变异人、恶灵，不过将正邪两方直接简化为光与影再扯上一点意识流的作品却不多见，而Remedy Entertainment公司开发的《心灵杀手（ALAN WAKE）》便是一例。

开发团队解析

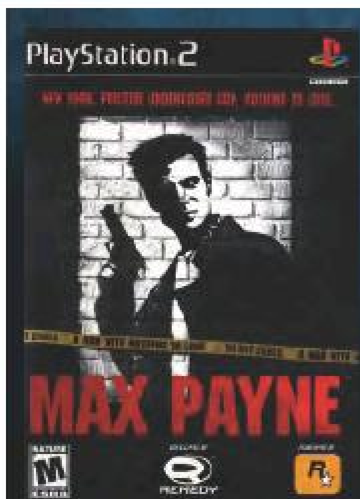
关注冒险游戏的朋友或许很早便获悉此作了，本作最早是XBOX360的独占游戏。如今，PC版的《心灵杀手》已经面世，因为翻译质量不俗，光看游戏剧情也不失为一种享受。而提到剧情，就一定要介绍下主导本作开发的制作者Sam Lake和其团队了。



Sam Lake

有一说他的身份是好莱坞电影知名剧作家，不过从维基百科上的资料来看，Lake却是个实实在在的芬兰作家，而且还是因为参与制作《马克思佩恩》才在游戏界崭露头角的。

值得玩味的是，《心灵杀手》的游戏主角恰巧也是个作家，而为了让这款恐怖冒险游戏给人以一种独特的体验，Lake特别将整个游戏划分为九大章节，甚至还像美剧一样给每一章安排了开场白、落幕乃至前情提要。



Remedy Entertainment

创立于1995年的芬兰游戏公司，其代表作就是大名鼎鼎的《马克斯佩恩》系列。说起来，把游戏主角的名字作为游戏名称，可谓是Remedy公司的传统。制作者们试图用这种方式来突出主人公（好吧，Alan Wake翻译成心灵杀手真的是一个败笔）。另外，《马克斯佩恩》的全部权利已经卖给了Take-Two，如今Remedy的重头戏大概就数《心灵杀手》吧。

美丽小镇化为阴暗世界

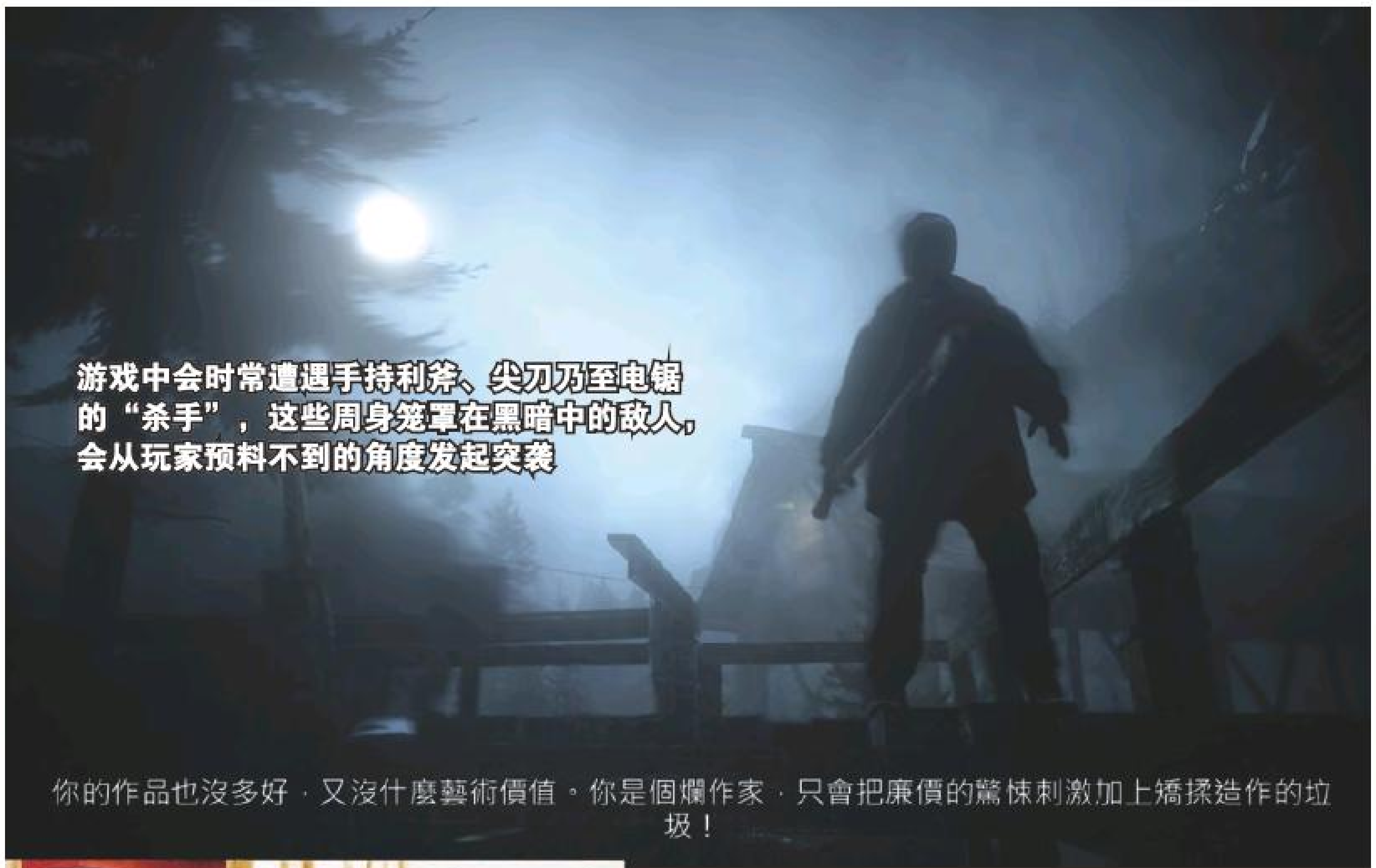


Wake夫妇踏上了噩梦般的度假之旅



现在仅仅瞥见打字机
都能令Alan崩溃

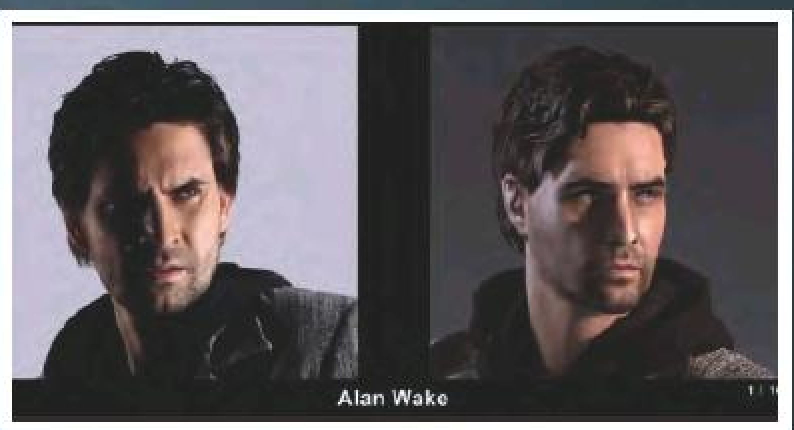
故事以Alan Wake的恐怖梦境为序曲，身为“畅销小说作家”的Alan因为接连两年无法落笔而陷入极度焦虑的精神状况，为了帮助自己的丈夫恢复创作灵感，Alan的新婚妻子Alice将其带至一个名为Bright Falls的小镇度假。就在他们抵达Bright Falls的前一刻，Alan做了一个无比真实的噩梦，梦境世界里，黑暗控制了整个世界并宣称找到了他，而在随后的度假旅途中，这个噩梦逐渐成为现实，与此同时，Alice也因遭人绑架而陷入危险！

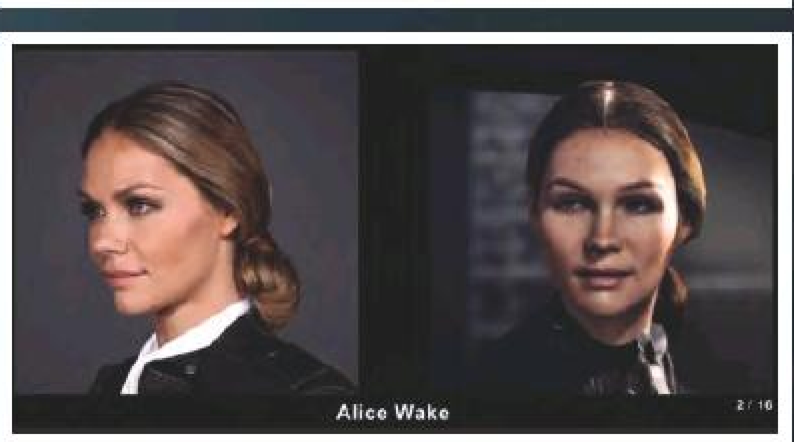


游戏中会时常遭遇手持利斧、尖刀乃至电锯的“杀手”，这些周身笼罩在黑暗中的敌人，会从玩家预料不到的角度发起突袭

动作捕捉演员与角色高度相似

本作的角色拟真度也达到了令人赞叹的程度，从网上流传的一组图片上可以看到游戏动作捕捉演员与实际角色极其酷似，唯一不足的是，该作的人物动作仍略显僵硬（毕竟是2年前的作品）。





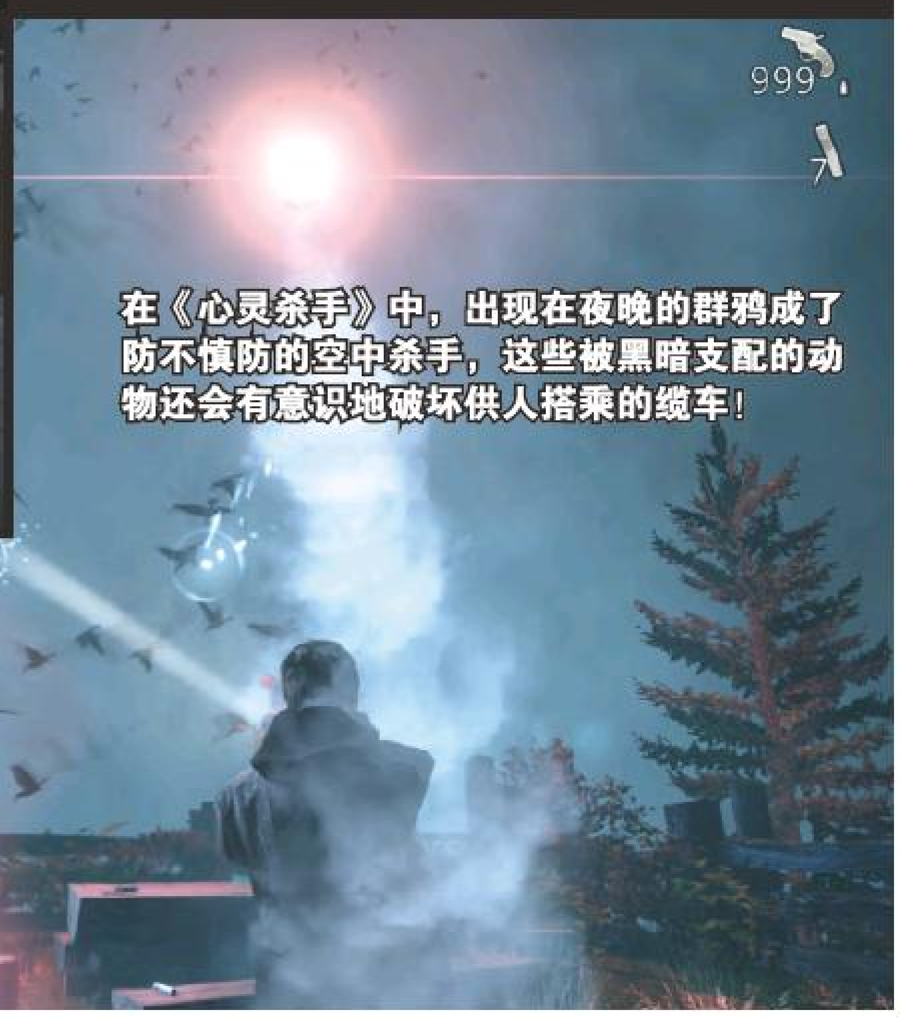



原型：《闪灵》

众多好莱坞经典镜头

环环相扣的紧凑剧情，可以说是《心灵杀手》最大的魅力所在。似乎是嫌Bright Falls的可怕夜晚还不够刺激，游戏又为玩家们准备了很多好莱坞式的“惊喜”，这里便略举一二。


原型：《鸟》



在《心灵杀手》中，出现在夜晚的群鸦成了防不慎防的空中杀手，这些被黑暗支配的动物还会有意识地破坏供人搭乘的缆车！

黑暗是玩家最大的敌人

不像其他恐怖冒险游戏只把黑暗作为阴森气氛的烘托，在《心灵杀手》中，黑暗简直就是如影随形的梦魇。被黑暗支配的居民、动物会对玩家发起猛烈攻击，黑暗甚至能幻化成日常用品、陷阱乃至飓风伤人，而贯穿游戏中的很多暗示情节，譬如拥有黑暗恐惧症的Alice、老鹿餐厅里抱着提灯的女客、被拘留在警察局里的犯人都在用各种方式提醒Alan黑暗很危险。

实际操纵角色在暮色下的Bright Falls探索时，要尽量朝着亮光前进，一旦发现画面出现模糊扭曲的情形，就要打起一百二十分的小心。另外，游戏中一些区域和地图边界将是最可怕的“黑区”，此处将会不断出现大批敌人，不要与敌人纠缠，使用“方向键+shift”的疾跑和紧急闪避功能，尽快脱离这个危险区域！



即便在大白天，这个小镇的居民也全像神经病

用光燃尽黑暗


手电筒加小手枪是最基本的自卫组合


被围攻时，信号火炬可以有效逼退敌人


信号手枪对黑暗生物而言堪比核弹



游戏中还有驾车环节

和黑暗相对应的则是光明，在处理“光明”的问题上，制作者Sam Lake对光的定义是这样的：**光可以揭示物体的本来面貌，是作战工具，也是在游戏中生存的关键！**

《心灵杀手》为玩家提供了非常多的照明道具，包括手电筒、信号枪、信号火炬以及车头灯等等。使用照明用具，你可以驱散敌人身上的黑暗庇护、击退或直接杀伤它们，而黑暗中的灯光还能治愈玩家受创的躯体。不过，黑暗也会设法破坏玩家的照明设施以便发动袭击。同时，该作还设计了各类威力强大的枪支，这里也对一些常见武器、道具作一介绍。

手电筒	可以通过鼠标右键的方式聚焦光束，用来驱散敌人身上的黑暗庇护，被光束聚焦的大部分敌人将丧失攻击力。
信号火炬	激发后会消耗掉一个信号火炬，并在一定时间内在角色身周制造明亮的火光，瞬间驱散周围所有敌人身上的黑暗庇护。
左轮手枪	每次可装填6发子弹。作为游戏里最基本的武器，小手枪的威力并不大，好在子弹来源充沛，且依然能对普通敌人一枪爆头。
泵动式霰弹枪	可以装填8发子弹。该武器的威力和射程有关，距离越近杀伤力就越高，而缺点在于装弹速度很慢。
双管霰弹枪	可以说是泵动式霰弹枪的暴力版本，缺点在于只能装填2发子弹，而且装弹真的很麻烦。
猎枪	射击手感类似于狙，拥有射程远、精确度高的优点。猎枪可装填5发子弹，不过在处理近战时再用猎枪就不太给力了。
信号手枪	发射效果和信号火炬有点类似，但不同于信号火炬的是，信号手枪会对爆炸范围内的普通敌人造成秒杀伤害。当然，这样威力庞大的武器在游戏中极为稀少的，而且此类武器只能装填1发子弹。
闪光弹	属于信号手枪的加强版，只要处于爆炸范围内的普通敌人都会被其秒杀。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在战斗方式上，《心灵杀手》的操作难度不高，你要做的就是用光照着敌人然后给它们一梭子弹。游戏中的大部分武器都能自动瞄准，也就是说，你只要将武器朝着敌人的大概位置射击就行了。

要注意的是，在玩家用光明驱散敌人身上的黑暗庇护前，枪支将无法对敌人造成伤害。换句话来说，在Bright Falls的可怕夜晚里，拥有一个可靠的手电筒远胜于拥有一把威力强大的散弹枪。



留意手电筒照到的特殊标记，附近必然有有用的武器

收集原稿了解危机



Alan还未动笔的原稿平白无故地出现了



电视屏幕上，另一个Alan正奋笔疾书

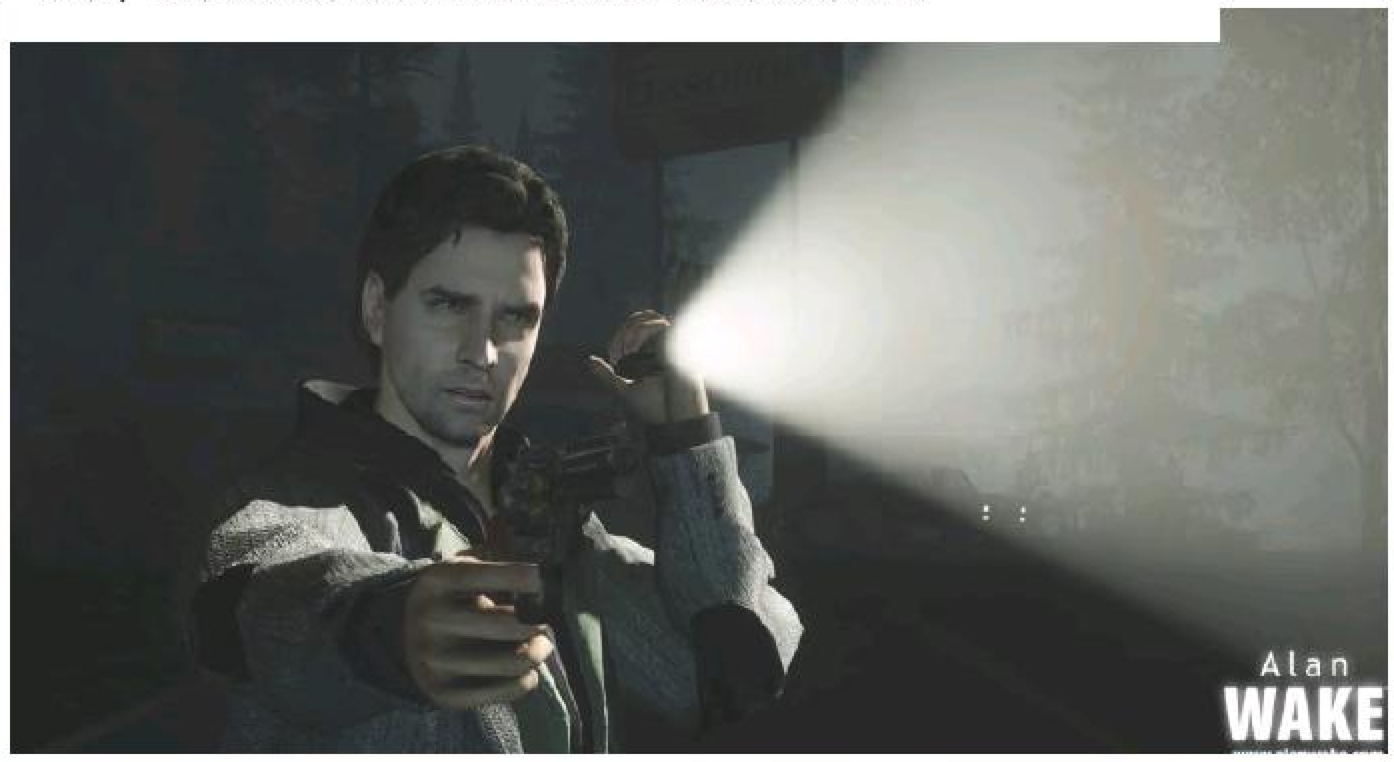
当地警察开始介入



总的来说，《心灵杀手》是一款在气氛和场面上营造的相当不俗的作品，美剧式的剧情安排和游戏对各类经典作品的再现，让人的游戏过程犹如亲身经历了一部惊悚美剧。而最近Alan Wake官方网站上"作家"的一身新行头（貌似有新作续集了），也足以证明该作的成功。不过，作为一款早两年就已经在XBOX360上登录的作品，该作对电脑配置的需求却很是严苛，不客气地说，能跑动《上古卷轴5：天际》的电脑却未必能跑得动《心灵杀手》，哪怕你勾选了最低效果。所以，想玩这款游戏你还得掂量掂量自家的电脑配置。

男主角Alan Wake因为陷入创作衰竭期根本无法在打字机上敲出一段像样的文字，而在被黑暗控制下的Bright Falls小镇，他却不断地从路边、屋内捡到自己的原稿，甚至还会从监控视频上看到一个一边自言自语着，一边疯狂地创作小说的自己。随着剧情发展，你会注意到另一个Alan所写的原稿都会变成现实，而为了救回Alice，这个Alan却无法中止可怕的创作。

游戏中，玩家可以通过收集原稿来了解本章可能遭遇的情况。值得一提的是，游戏中的原稿是作为一个收集物存在的，即便没能在一个章节里收集到全部原稿，也不会影响游戏的进程，同样的收集物还包括出现在游戏场景里的咖啡保温壶。





暴力辛迪加

未来黯于纯黑

游戏类型	第一人称射击	发售日期	2012年2月
		游戏公司	EA-Starbreeze
游戏特点	脑控对手　射击解谜结合		
推荐人群	骨灰级网虫　黑客帝国粉丝		

翻拍经典是一件需要勇气的事情，并不是所有成功都能复制。《暴力辛迪加》曾是牛蛙的经典作品。这次EA重制它，力图想要制造出一款不普通的射击游戏。我们可以看出来，制作组已经非常努力。他们在游戏中加入了不少新奇的概念，也花心思加入了不少与原作不同的东西。结果非常可惜，游戏中的概念和理念非常亮，但是游戏本身却没有把优秀的概念很好的表现出来。最终还是没能达到前作的那种高度。

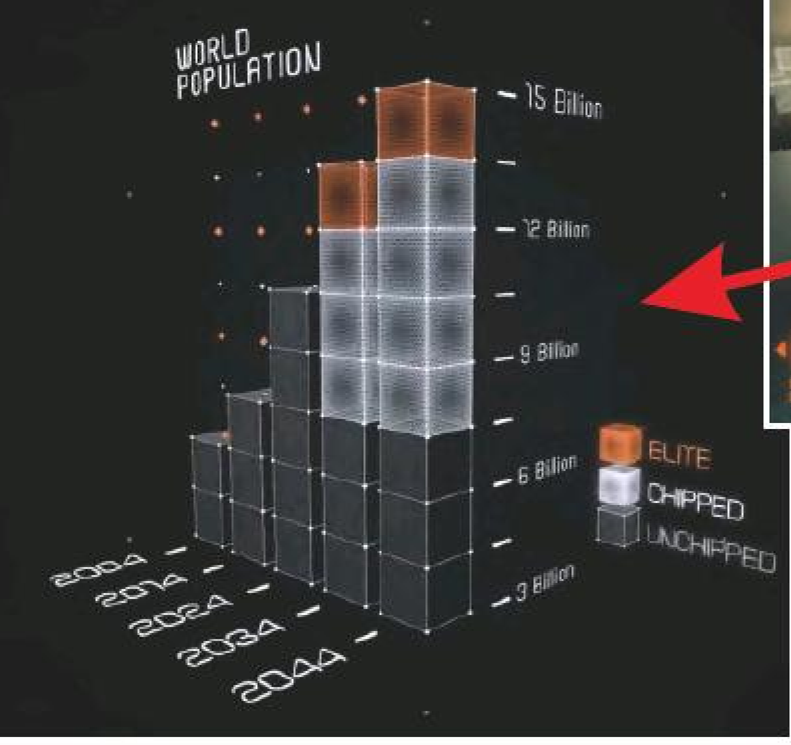
亮点　深邃的背景概念



► 在游戏中的未来，人进化成为高度信息化的新人类。一种可以植入脑中的芯片大大提升了人的感官和能力。人们不再需要电脑上网，脑中的芯片就能直接把人链接上网。



▲ 同时，所有的东西都已经数字化。人们可以通过芯片与生活中的各种物体高效互动，当然也可以和其他脑中有芯片的人互动。这种设定在游戏的主界面就有体现。在游戏中看到的所有东西上都会漂浮着一个电子图标。一瓶酒、一梭子弹、一张凳子，都被认为是信息化的存在。这种体验让人眼前一亮。



► 随着时间的推移，植入芯片的人越来越多，人们被分成高低档次：有高级芯片的精英，带芯片的普通人，和不带芯片的社会渣滓。玩家在游戏中扮演的就是拥有超级芯片的辛迪加特工，是精英中的精英。玩家所携带的DART6芯片功能强大，可以黑掉别人脑中的芯片，让普通人作出违背自己意愿的事情来，比如自杀和倒戈。



▲ 游戏背景继续展开。高科技芯片是要花钱买的。普通人对这种高科技的芯片趋之若鹜，花费大价钱就是为了装上最时髦的小芯片。有些人会因为邻居购买了最新款的芯片，而自己只能使用老版本的芯片而暗自伤神。其实所有的人都等于是被高科技的垄断企业所操纵，变成了他们手里的一种资源。不接受这些芯片的代价就是被这个社会边缘化。游戏中也能见到这些可怜的角色。他们也许是不愿意被控制的纯粹的人。



▼ 游戏中的城市乍一看繁华平静，人人都安居乐业，那是因为没有人去提醒他们，有一张巨大的网包裹着这个世界。当辛迪加集团为了“更高的利益”想要牺牲某个人的时候，他就会悄悄地被抹去。玩家扮演的辛迪加新晋升特工，就有清除普通人的能力。随着游戏的进程，玩家渐渐就会自问，自己究竟是在为谁卖命，又是在与谁做对。

中庸 通俗的玩法演绎

《暴力辛迪》在某些国家和地区被定性为成人游戏。它的成人之处并不在于有多么血腥，或者是多么粗俗，而是在于它表现的世界的内容。游戏中：人也是一种资源。主角可以从别人脑中挖出芯片强化自己——这种恶行和人吃人没什么区别。这是令人发指的极端邪恶。

但在这些概念之外，游戏本身的可玩性就相当一般了。除了传统的射击元素之外，游戏还添加了一丁点儿解谜元素，但最终却是玩家和BOSS脑中芯片威力的比拼。整体而言乏善可陈，也没什么好多介绍的。任何一个玩过FPS的玩家都能猜出来游戏里有些什么。

▼ 游戏的训练关卡做得科幻感十足。玩家的视角变成了虚拟世界中的简明线条。仿佛进入了《黑客帝国》中救世主Neo的视角。这种优秀的展现算是整款游戏中不多的亮点。



败笔 晃瞎人眼的画面



▶ 如果只是柔和的光，那倒是还能忍。



◀ 但射击的时候给出这种的光线效果，一定要亮瞎我的狗眼吗？

《暴力辛迪加》最大的败笔就是它的光晕效果。

也许是游戏公司想要让这个人人被控制的黑暗世界表面上不那么阴郁；也可能是想要突出未来化的场景。他们居然在游戏中穷凶极恶地加入了海量的泛光效果。这种画面已经夸张到了让人根本不能接受的地步，就算是经常玩游戏的小编，盯着这样的画面时间久了，也会感到眼睛疲劳，头晕反胃。更有玩家反映，游戏本身的难度并不高，障碍在于光晕实在太晃眼，挡也挡不住。

电攻百科 辛迪加

辛迪加是同一生产部门的少数大企业通过签订关于销售商品和采购原料的协定而建立的垄断组织。参加辛迪加的企业，其商品销售、原料购买，都由总部统一办理。某些大型的特许经营店就类似有辛迪加的特点。其他常见的垄断组织形式还有：

卡特尔：行业联盟，松散协议。例如石油输出国成员组织。

康采恩：金融集团，资本控股。例如二战前的日本大型财阀集团。

托拉斯：单一企业，高度垄断。例如二十世纪早期的美国钢铁集团。

垄断企业限制商品的供给，在市场上抬高商品均衡价格。让消费者不得不付出更高的价格购买相同的产品。因为控制了大量资源，所以垄断组织可以消灭那些对他们不利的东西。例如某一种科技创新带来了新产品，如果新产品比垄断者原有的产品更加有效，但是却会影响垄断者的利润，垄断组织就会压制该新产品。同时，过度集中的金钱和资源也会对整个社会的和谐发展产生显著影响。在某些国家和地区，高度垄断被认为是非法的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：blwz888888



游戏类型	AVG冒险	发售日期	2011年8月14日
		游戏公司	NANACAN
游戏特点	エロ		
推荐人群	妹控		

有着这样那样奇怪爱好的我，某天，实妹一之濑姬月忽然以强势的口吻喊道“闭嘴，乖乖的把我根据哥哥的喜好来调教！”就这样一个奇妙而唐突的故事开始了。



▲ 妹妹的喂食play，地点当然是传说中的圣地教学楼天台。



▲ 如果你可以想象出之后的场景你一定不纯洁……

▼ 在忍耐着什么的妹妹最可爱了





▲ 传说中最强的泳装，白色学校泳装款



◀ 不同于往日感觉的妹妹的黑色私服版



▲ 这个的情况是为了艺术，我这么说你会信吗

一之瀬姫月
Himeki Ichinose

身高 153厘米　B82 W53 C cup
生日：7月7日　血型：A型



有着这样那样癖好的主人公的实妹。有着全国模拟考名列前茅的头脑，同时也身怀有着全国体育竞赛中获得优胜的矫健身姿。从来都不曾露出烦恼的样子，在加上偶像般的容貌，可以称得上是完美无缺。（总之就是这样十全十美的设定的样子。）

对于有着宅兴趣的哥哥有着不满清楚，常常骂他是“笨蛋哥哥”、“差劲人类”总之两人之间的关系似乎很堪忧的样子。



▲ 就算是现在万能型的妹妹过去小时候也有寂寞的时候



▲ 是个放在那里都闪闪发光的妹妹，不过可不能看奇怪的地方哦

桜ほのか
Honoka Sakura

身高 159厘米　B85 W56 D cup
生日：10月30日　血型：O型



姬月的好友。是过往和主人公一起游玩的青梅竹马（？）班的存在。黑长直的头发上有着一个小熊发夹，是教科书般的楚楚可怜系美少女。虽然由于内向的性格而躲在姬月的影响下不表现出什么光彩，不过在男学生中其实有着极高的人气。



▲ 平时总是身处妹妹身边的好友



▲ 传统的楚楚可怜系美少女，人气大旺



▲ 和两位美少女一起的超幸福午餐



▲ 处理不慎的话会有NICE BOAT的结局我会告诉你?

如果说起即时战略（RTS）类型游戏，我们会想起什么？想起《命令与征服》，想起《星际争霸》，想起太多太多曾经的经典。而采集，建造，发展，战斗元素的即时性和一体化，更是使得众多玩家开始热爱这样的游戏，直到今天，面对这款赤裸裸的把石油作为血脉和基石的游戏，我们又是否能再次报以兴趣和关注的目光呢。



末日前的资源大海战
突袭油田

游戏类型	即时战略	发售日期	2012年1月25日
		游戏公司	Unigine Corp
游戏特点	海战、资源运作、竞技对战		
推荐人群	被油价绑架的上班族们，即时战略、策略游戏爱好者		

电攻百科
石油——地球的血液



首先我们来了解一下什么是石油。石油也称原油，是一种黏稠的、深褐色液体。地壳上层部分地区有石油储存。石油主要被用作燃油和汽油，燃料油和汽油组成目前世界上最重要的能源之一。石油也是许多化学工业产品如溶剂、化肥、杀虫剂和塑料等的原料。今天88%开采的石油被用作燃料，其他的12%作为化工业的原料。

研究表明，石油的生成至少需要200万年的时间，在现今已发现的油藏中，时间最老的可达到5亿年之久。在地球不断演化的漫长历史过程中，有一些"特殊"时期，如古生代和中生代，大量的植物和动物死亡后，构成其身体的有机物质不断分解，与泥沙或碳酸质沉淀物等物质混合组成沉积层。由于沉积物不断地堆积加厚，导致温度和压力上升，随着这种过程的不断进行，沉积层变为沉积岩，进而形成沉积盆地，这就为石油的生成提供了基本的地质环境。

《突袭油田》就是把游戏的核心建立在石油这个与我们生存息息相关的物质身上，把游戏背景架在可以预见到的未来，温室效应造成地球两极冰雪融化，海平面急剧上升导致大量低海拔地区被海水淹没，地球陷入了水世界的包围。在充满世界末日气氛的世界里只有两件事最为紧迫：石油和时间。而随着陆地石油开采资源的枯竭，幸存者们在这绝望时刻的愿望就是控制敌人并主宰他们，他们在海洋中展开争夺，使得整个世界陷入一场大战，在这严峻而残酷的时代石油比血更重要。



电攻百科
石油枯竭论



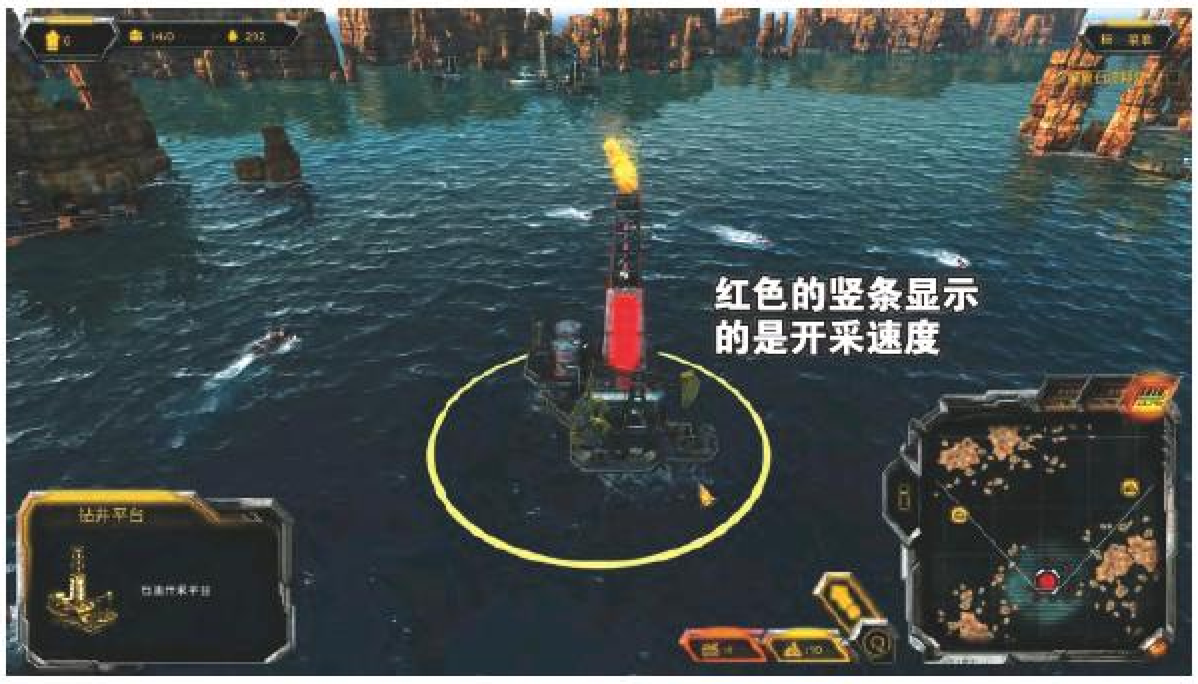
由于石油是一种不可更新原料，许多人担心石油用尽会对人类带来的后果，也就有了"石油枯竭论"之说。2011年底，美国加利福尼亚大学的专家发表了一份研究报告。称在40年后全球现有开采的石油资源将会枯竭，而80年后，天然气资源也将枯竭。石油开采的高峰期从2010年开始，并将在2030年结束，到那时，全世界将强烈地感受到油气资源的匮乏。但反观目前全世界对石油资源的需求却在日益猛增。国际能源署预测，到2030年，世界石油需求量将达到顶峰，日需求量高达1.2亿桶，是目前高峰期石油开采量的一倍还要多。届时，即便不发生石油枯竭的情况，全球石油开采量也无法满足需求，世界将再一次陷入原油危机。

从游戏的介绍包括整个的过场动画和引言，我们不难看出这是款地道的即时战略与塔防元素类结合的游戏，那就让我们按照游戏的必备要素，采集，防御，发展和战斗，来了解一下游戏的操作和玩法。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

资源采集

在游戏的世界中石油是通过钻井平台开采出来的，你可以用它作为交换条件购买防御炮塔和进行科技研究。钻井台不会保护自己，需要玩家控制并保护他们。这一点十分重要而且是游戏的重心。对于石油的开采，其生产的速度大概是每秒钟1个油，而满额是500，也就是说，产油的速度减去消耗的速度大概要10分钟才能满仓，同时一切的物资调动，战斗建设，全部需要石油来供应，也就是说，石油的速度提升迫在眉睫。







战斗方式

事实上战斗是整个游戏最为出彩的地方，是典型的重战略轻操作的形式，没有复杂的属性相克，只有简单的战术指令，一旦指令完成后，你就可以点选切换战斗视角来观看你部队的战斗了。对于战斗单位的调度，游戏不需要筛选，你所做的只需要选择，25%，50%，还是100%的人口调动，也就是你需要选择的只有，是让一半的兵力冲上去，还是全军突击，还是四分之一试探。虽说游戏的简化是大势所趋，但在游戏过程中，玩家难免会觉得简单得有点脑残，战斗带来的便利性，恰恰降低了游戏本身的乐趣。难道又是为平板电脑的跨平台做的准备？

生产单位

生产平台相当于传统RTS的主基地，可以建立特殊的攻击单位，还可以装备防御炮台攻击敌人，建立特殊能力的平台消灭接近它的人。 战斗群类型分为：各类船只、飞机和潜艇。随机应变，针对不同防御战选取明智的应对策略。其实拿下油田并不难，难的是如何分兵守住油田，而兵力有限，加强平台的防御体系，才能够做到正确的指挥和疏导。 所以说生产的重点还是在于防御单位，防御好了，才能有资源保障，然后才能进攻。

科技发展

之前说到了提升石油开采的速度，那就需要游戏中的科技来科技给出一条快捷之路了，我们可以依靠提升科技面板最右边的一栏，加快某地区产油速度，并且提升总速度。而且特殊科技的研发会给你带来更多、更高级的防御设施和高科技进攻武器，以至最后还会有核武器。但与传统的永久性科技不同，这里的科技是跟游戏关卡走的，也就是说每盘游戏的科技都要从零开始升级，占领的平台越多升级的次数也越多。这很可能是官方为了游戏的电子竞技性所做的定位。







游戏的整体素质还算是过得去，对于即时战略与塔防的结合，把握的还算到位，虽然玩得时间长了会很单调而无趣，但至少能够把这几种元素结合起来并且付诸应用，就已经足见功夫了。显然，《突袭油田》距离真正的大作还有太长的路要走，但其作为一个创意的基本雏形，还是具有不小的挖掘空间的。只是我感觉开发者不是带着激情，而是带着疑虑去开发这款游戏，他们过多的纠结于游戏应该适合何种平台，从而忽略了玩家本身对游戏体验的需求，结果到头来难免是捡了芝麻丢了西瓜的结局。

黑——暗之色，红——血之色。

这是一个黑暗与血的世界，这是一段毁灭与重生的传说。
想要杀戮么，渴望鲜血么，对于种种被和谐的游戏感到厌倦了么。
那么请不要错过动作游戏大作《虐杀原型2》。
杀士兵、杀坦克、杀飞机、杀僵尸、杀怪兽……
如果你喜欢各种各样的杀戮，这款游戏再适合不过了。

如果杀 请虐杀



虐杀原型II

[PROTOTYPE2]

COMING 2012

游戏类型	动作游戏	发售日期	2012年4月24日
		游戏公司	Radical Ent
游戏特点	高端画面 暴力血腥 成人游戏		
推荐人群	欲要发泄的人		

组织

BLACKWATCH

“Black Watch（黑色守望）”的初衷是保护人类免受生化武器的威胁。

1963年，“Black Light（黑光病毒）”席卷并摧毁了Idaho的Hope，所有人被消灭，仅找到一名幸存者——Elizabeth Green，代号“主母”，同时是“黑光病毒”的宿主。

1970年，黑色守望与Gentek奉命控制病毒的扩散，该项行动一直持续到了2008年。Gentek的一名科学家Alex Mercer，被认为患有严重的妄想症，偷走了装有“黑光病毒”的试管并释放了病毒。起初我们以为病毒杀死了Mercer，但我们错了。病毒将Mercer改造成了战斗力超过1万的变种人。Mercer入侵了Gentek总部，并释放了Elizabeth Green。很快，整个曼哈顿地区都被病毒所吞噬，军方已经无法阻止病毒的扩散。最后，我们研究出了一个解决方案，但Mercer再一次阻挠了我们的计划。他劫持了用以净化曼哈顿的核弹，并将其沉入大洋引爆。我们猜测他又死了，但这一次，我们又错了……

14个月后……

纽约0号被分成了3个不同的区域，绿色、黄色和红色区域。绿色区域保持着相对的平静和安宁，黄色区域更像是一个难民营而红色区域则是真正的地狱，已经完全被病毒占据，Mercer就潜伏在那里。一直以来，我们都试图抓住Mercer，只有经过严格训练，天赋异禀的士兵才会被派遣进入红区执行抓捕命令。军方曾协助我们净化这个区域，但大多数部队都被消灭了，除了James Heller军士。在他的家人被病毒杀死后，他参加了这次自杀行动，却被Mercer亲手注射了病毒。这就是我们的新敌人。我们目前还不知道他是否与其他人合作，不管怎么样，2人都必须被抓获并消灭。



记住，
你是黑色守望的成员，
你，不，能，失，败。

英雄 HERO



主角James在第二次感染袭击纽约之前，曾有个很幸福的家庭。妻子Colette和其他的士兵太太一样，担心丈夫的安全，但她很坚强，默默的支持着丈夫的事业。Colette是个甜美善良，充满爱心的人。而女儿Amaya则与其他小女孩一样生活在父母的爱中。二次爆发时，James正在中东执行任务，Colette和Amaya则留在了纽约的家中。病毒爆发后，Colette意识到病毒的危险要远远高于Blackwatch所承认的水平。在一次电话联系中，Colette向James传达了自己的担心，但是James远在中东，不能亲眼见到事态的发展，所以他没有过于相信Colette的担心，并嘱咐Colette遵照Blackwatch指示。但Colette是对的，她和Amaya随后都被那些被感染的人残忍杀害了。家人的死彻底的激怒了James，他发誓要向引发灾难的Alex Mercer复仇。

敌人 ENEMY

在早期的实验中，Blackwatch部队发现Blacklight病毒能够使实验室动物产生一些超常的能力。之后Gentek在D-Code计划中对此进行了调查研究，最终在2008年将这一效果成功复制到了人类身上，这些就是“超级士兵”的原型体。

在2012年，这一计划被重新启动，但却将保密级别提高了几个档次。无论如何，Blackwatch的超级士兵依旧表现出了包括体积增大、力量增强、坚毅不屈、速度提高在内的许多特点，他们将是主角James中士的最大威胁。



超级士兵



怪鸟



是自纽约第二波生化事件爆发以来新出现的物种。这些秃鹫似的怪物到处散播瘟疫，攻击一切地面和空中的可见生物。这种怪物最喜欢的攻击手段就是成群结队地进行高空俯冲式进攻。

海德拉九头蛇



一种三层楼高的巨大触手，随时可能从地面下冲出来猛烈击打附近的敌人。它们还能在地下挖掘，以到达更有利的地形，有时候会突然从坦克、建筑物下方窜出来。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

被感染者



游戏中最常见的敌人就是这些人形(大体上来说)僵尸，它们在大街上漫无目的地游荡，仅对新鲜的血肉感兴趣。他们有着一般的速度，更强的力量，一般的杀人手段就能干掉他们。

争斗兽



一种形如灰熊似的怪物。它们野性十足，且和被感染者一样到处寻找新鲜血肉，但这些怪物显然更聪明、更危险、更具有掠食性。它们用四肢奔跑，一跳能有几层楼高，更可怕的是，它们拥有令人难以置信的力量和坚韧，更别提那利刃似的爪子了。

主宰



虽然被感染之前也是普通人，但这些怪物如今却有着小卡车似的身躯，当然了，也有着小卡车似的抵抗力。主宰是黑光军团中的坦克——移动缓慢，力量巨大，抵抗力强。他们用那双巨大的拳头攻击，身上的皮肉能偏斜几乎所有的攻击手段。





跟一代中A哥相似的触手

主角新技能

“The Power of Tendrils(卷曲力量)”，该技能与初代的任何力量完全不同。James可将其身体任意卷曲，延长作为武器使用。可与NPC进行衔接，然后对敌人进行任意压缩。任意破坏是本作最爽快的元素。



升龙拳打灰机……



好长的鞭子,又是打灰机……



爪子，被抓的家伙一定很爽的说



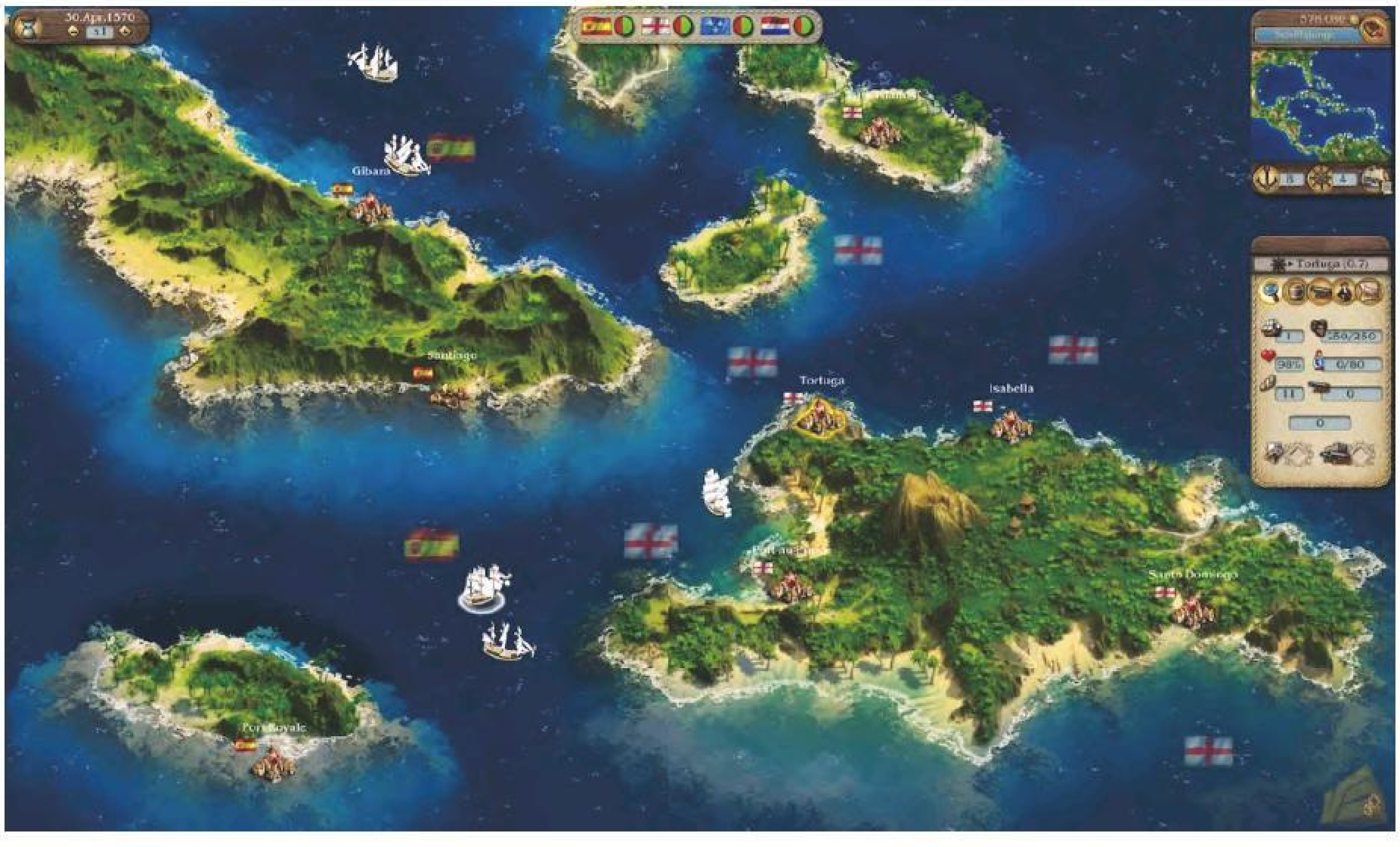
游戏类型	策略游戏	发售日期	预计2012二季度
		游戏公司	Kalypso
游戏特点	RTS、策略		
推荐人群	航海迷		

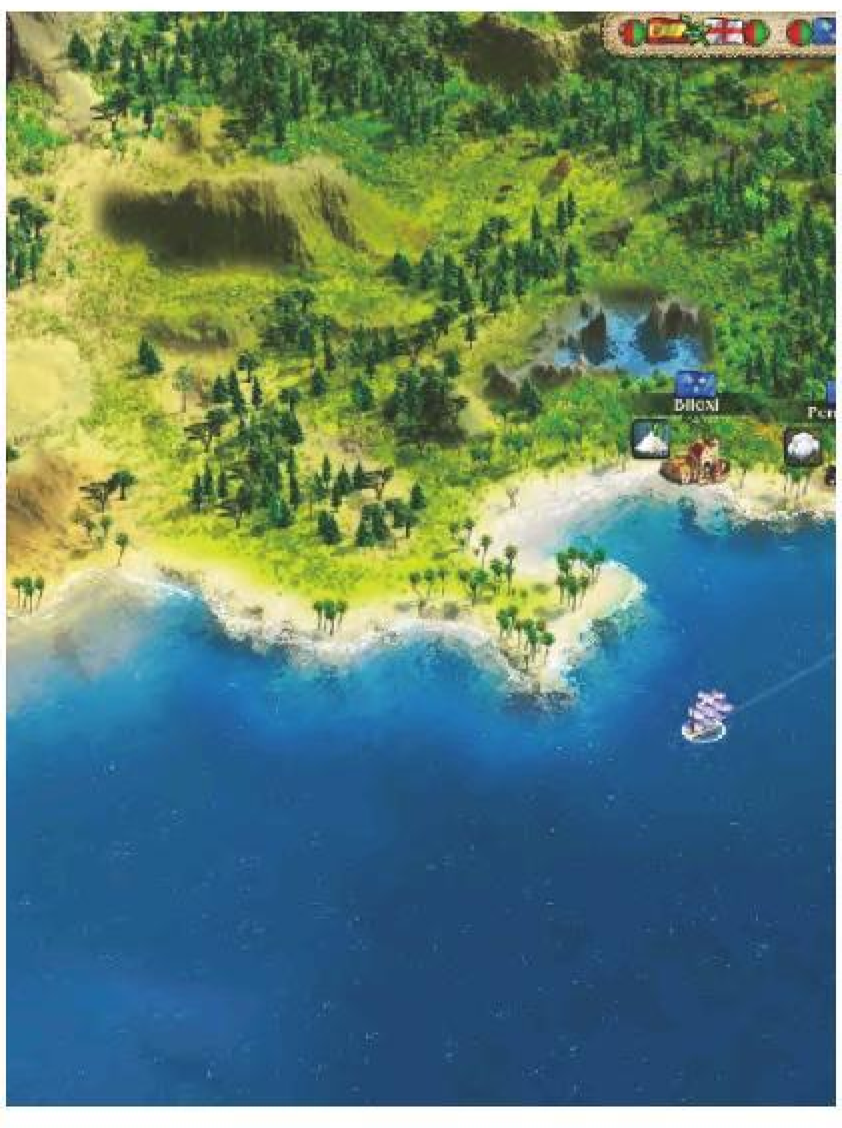
财富、名声、势力，拥有整个世界的海贼王——哥尔・D・罗杰，他在临刑前的一句话，让人们趋之若鹜奔向大海。“想要我的财宝吗？想要的话可以全部给你，去找吧！我把所有财宝都放在那里。”于是所有男子汉航向伟大的航路追逐梦想，世界开始迎接大海贼时代的来临……

时代为大海贼时代，围绕着传说中的海贼王——哥尔・D・罗杰所留下的大秘宝——ONE PIECE，数不清的海贼相互搏杀。吃下橡胶果实，成为橡胶人的少年……

啊咧，有点不对劲……原来是海商王啊……


海战！海战！海战！把他们都打爆！！！





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



跑商是航海类游戏永远的元素。无奸不商，只要够奸诈，就能大赚。与二代相似，游戏20种左右的商品供玩家选择。

实在抱歉，哈哈。小编从小就是海贼迷，可以说是捧着《ONE PIECE》长大的，而最近鱼人岛的剧情更是精彩绝伦。所以一接触到跟航海相关的，小编就不由自主的兴奋起来了。让我们重新开始：

时代为大航海时代，玩家将扮演一位年轻的船长，为了成为海商王而出海，将要经历重重冒险的玩家和同伴们，将会成为就英国、法国、荷兰和西班牙等政府也不敢小视的存在。真让人兴奋啊！接下来等待我们的会是怎样的冒险呢？

游戏设置了两种类型不同的道路模式供玩家选择：冒险家和商人。冒险家路线中，你将首先从征服海军开始，需要不断发动海上战争，通过入侵、抢占、猎杀、掠夺和攻占城市等方法不断增加自己的知名度（小编最喜欢了，这才是海贼嘛）。而商人路线将在新世界中通过开拓商路、建造生产地和发展城市的经济手段来构筑自己的商业帝国。

除单人模式外，游戏的多玩家模式支持玩家一对一，使用经济贸易、武力征服等途径进行对抗，而且游戏中的地点都是按照现实世界模拟的。



港口的画面比二代漂亮多了。





游戏地图界面还是很经典的2D与3D融合的风格，湛蓝的海面令人心旷神怡。

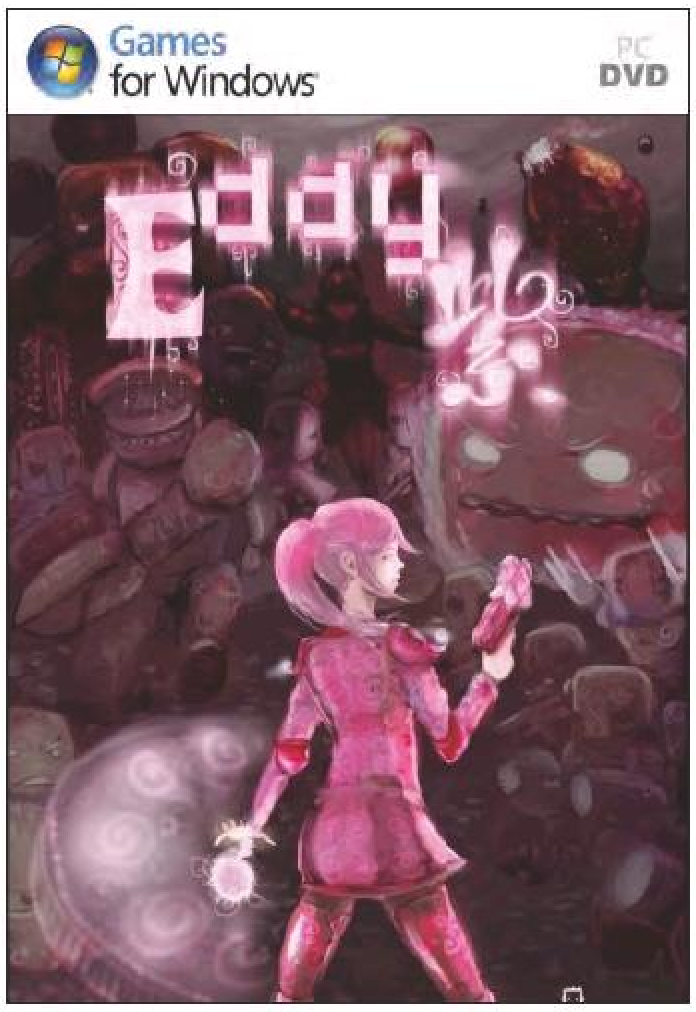
百兆俱乐部
最新十大推荐会员游戏



首先，要庆祝本俱乐部成立一周年，在这一年的时间里，我们已经为大家介绍了上百款1G以下的游戏。虽说这些游戏大多都名不见经传，但其中不乏拥有大作潜质的作品，相信订阅全年的读者已经体验过我们年度推荐光盘里的游戏了吧。更重要的是，这些游戏均出自个人、独立制作组或者小团队之手，等哪天他们像暴雪一样出名了，你就能说：嘿，我玩过你们的处女座哦！

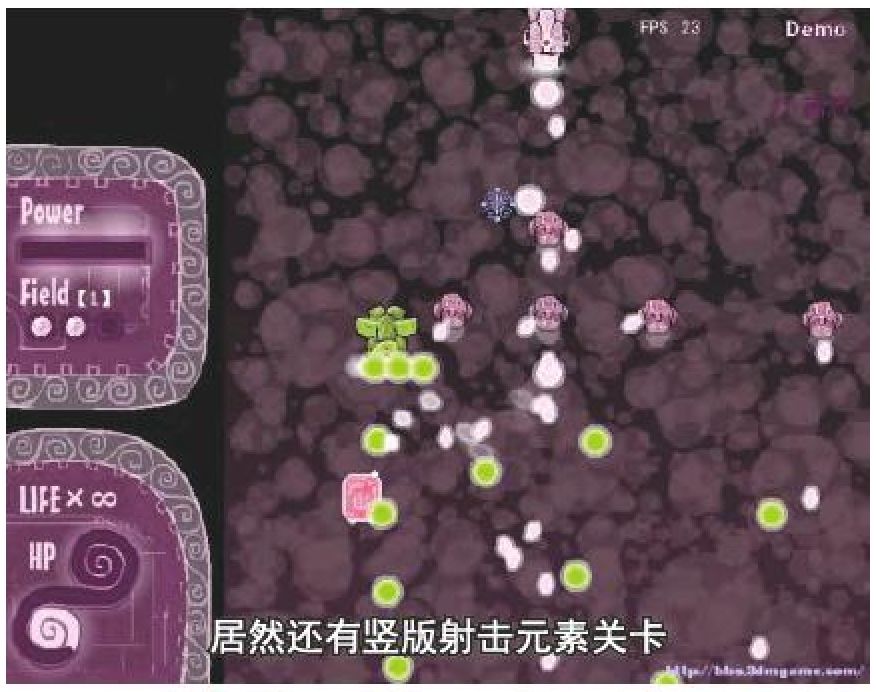
特别推荐 阿紫 120 MB

英文名称 Eddy Violet
游戏类型 横板动作过关
制作发行 大谷Spitzer 深紫helix
发行时间 2012年2月11日





横版卡通，整个游戏的画风也是紫色的



居然还有竖版射击元素关卡

《阿紫》（Eddy Violet）是一款国人自己制作的小游戏，几位大学生在高考之后开始策划研发，断断续续做了一年半。程序、剧本、图像、音乐均为个人原创。一来这是国产游戏，开发者又是学生，那是必须要支持的哦！二来大叔玩过这款游戏后，发觉虽然技术上比较简单，但是要素非常全面，创意也很新颖，剧情控的玩家更不能错过啦！

游戏采用全原创素材这一点相当让人吃惊游戏的特点在于游戏角度的不同会让玩家体验到与其他即时战略类游戏截然不同的乐趣。现在市面上的即时战略跟《微观战争》一样游戏大多表现的是以军事战斗为主题的游戏，本款游戏则是一款以新、旧世界战斗为主题的游戏，其中包括大量创新思想，概念化的游戏模式不同于其他横板射击游戏，游戏中还带有AVG（文字剧情冒险）而且还加入了不同视角的游戏画面。其中游戏的表现力发生明显的变化，让玩家耳目一新。其中的不同战斗地点，及具有想象力的建筑单位，有趣的拟人化战斗方式将给玩家带来不一样的感受。



人物设定 EDDY

年龄： 17岁（表面，已停止成长）
身高： 159.9cm
体重： 23kg（部分能量态）
爱好： 睡觉，翻书（实际上不识字），收集物品，园艺（自称），与深紫或者玩具熊聊天。
能力： 使用能量武器、能量符石，人类身体生命值过低自动转为气态，对遍布世界同化有机物的能量质免疫。

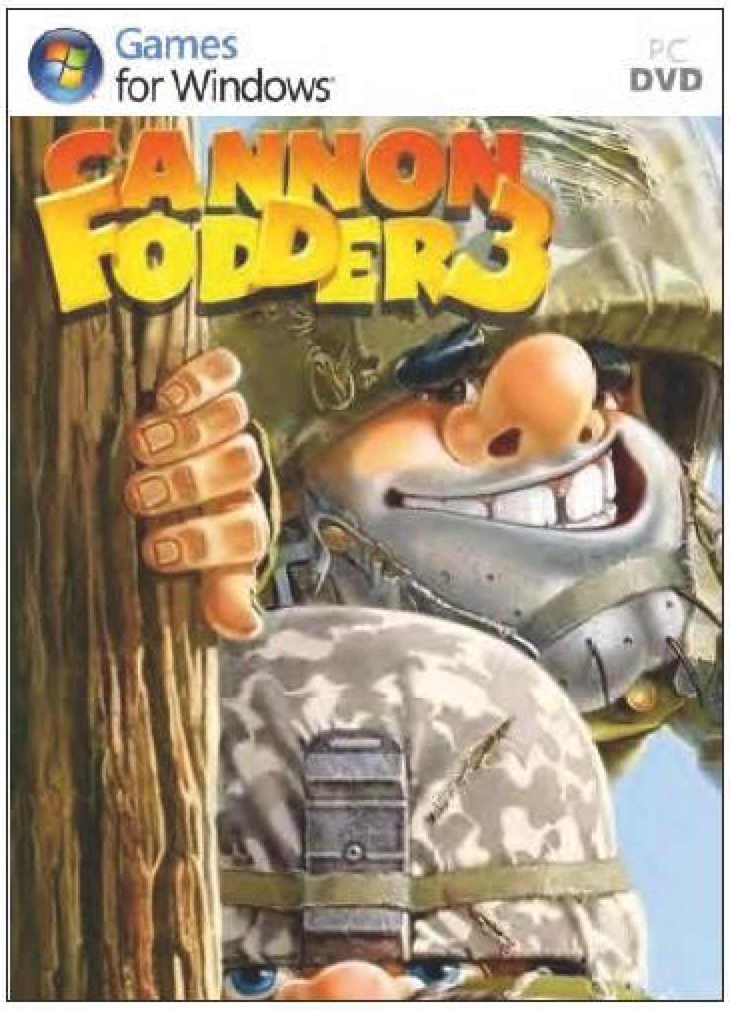


妹纸不肿么和谐了啊……

游戏的主人公，人类血统与能量态共存于体内的失忆少女，EDDY是母神为她起的代号名。她的记忆只有两年，而且对镇压反抗军的任务兴趣缺乏；由于被杀死后可以重组复活，对在行动中被击杀这种事情感到麻木。没有任务的时间段，可以持续休眠数月，实际上是因为自身半能量态的不稳定所导致。地球上的涡旋卫大多以她为原型制造。她总是感到接近母神时会有莫名的亲切感，相反对已经灭亡的统治旧世界的人类没有感觉。平时一副冷淡的样子，但是被触怒的时候也会爆发；非常孤独。

炮灰3 580 MB

英文名称　Cannon Fodder 3
游戏类型　俯视射击
制作发行　Burut Creative Team GFI
发行时间　2012年2月15日




没看错吧，日本武士和越南农民？

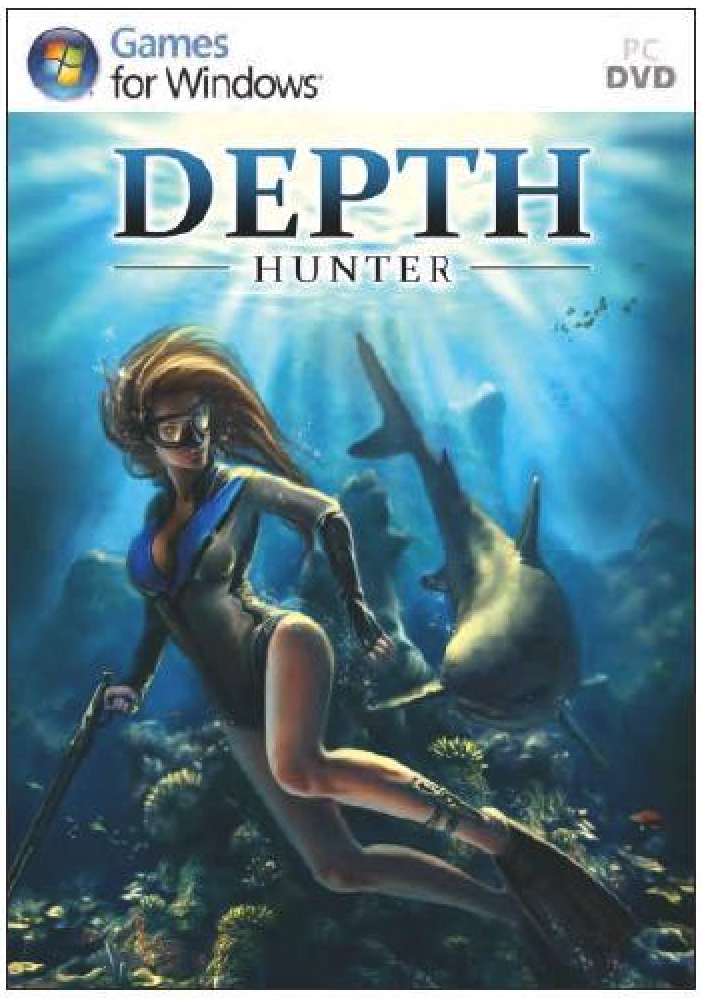
《炮灰》是一款俯视视角射击游戏，于1993年发布初作，以处理战争时所体现出来的黑色幽默受到广泛好评，时隔17年之后，这一系列的续作终于浮出水面。《炮灰3》的故事背景是亚欧非的一些军事组织联合组建军事联盟，建立独裁政权。你的目的是不惜以千万名炮灰的代价阻止他们。游戏采用新的全3D技术呈现更辽阔的背景，构造出随天气变化和可破坏的环境，而主题依然是“暴力卡通”。


大小建筑物都能摧毁

海底猎人 700 MB

英文名称　Depth Hunter
游戏类型　第一人称射击
制作发行　Biart Studio
发行时间　2012年1月5日

这是一款非常有趣的海底动作射击游戏，针对目前非常流行海底打猎活动改编而成，非常写实。游戏给玩家一次体验在深海中用鱼叉捕鱼的极限运动乐趣！游戏中将包含40个不同的任务，各种鱼叉捕鱼模式、水下拍照模式、寻宝模式、与吃人鲨对抗、自由模式等探索各个关卡场景，同时动作控制支持RazerHydra和PSMove控制器。

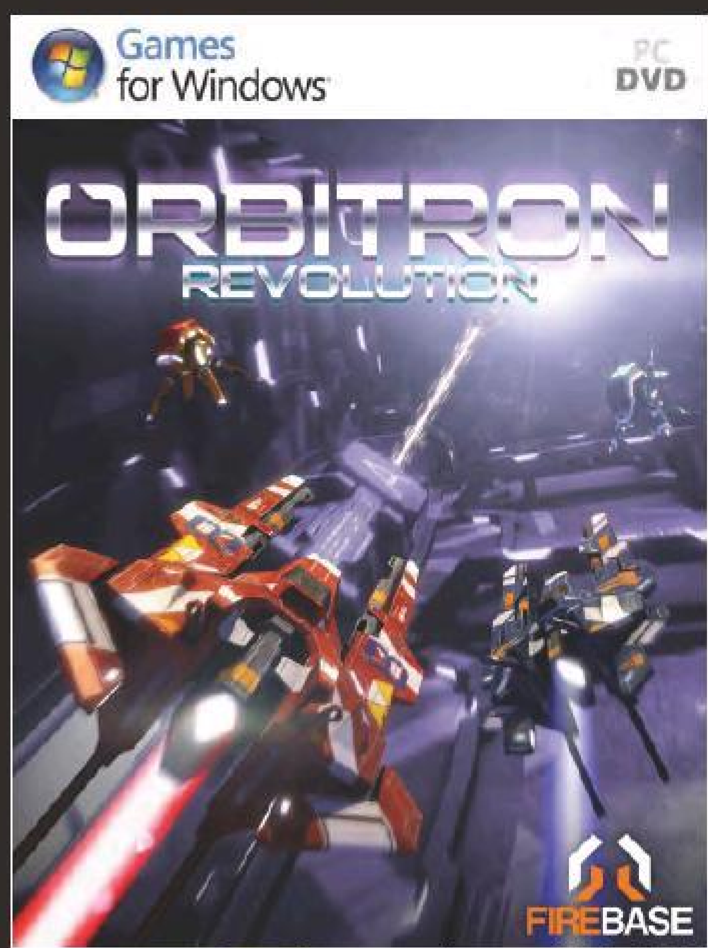



用鱼叉枪攻击时注意能量槽


发现乘船，有没有宝藏啊

轨道回旋 300 MB

英文名称　Orbitron Revolution
游戏类型　空战横版射击
制作发行　Firebase Industries
发行时间　2012年3月1日



该作是一款3D卷轴射击游戏，已于去年12月登陆Xbox Live平台，开发者以前曾是卡普空温哥华工作室及EA的雇员，开发单位正与PC数字发行渠道商谈发行事宜。 该作PC版支持高清的1080p及1200p分辨率，游戏中你可以看到制作非常精美的飞船模型和异常炫目华丽的战斗场景。游戏的唯一不足之处就是在于关卡重复比较严重，估计是开发时间和资金不够的缘故吧。

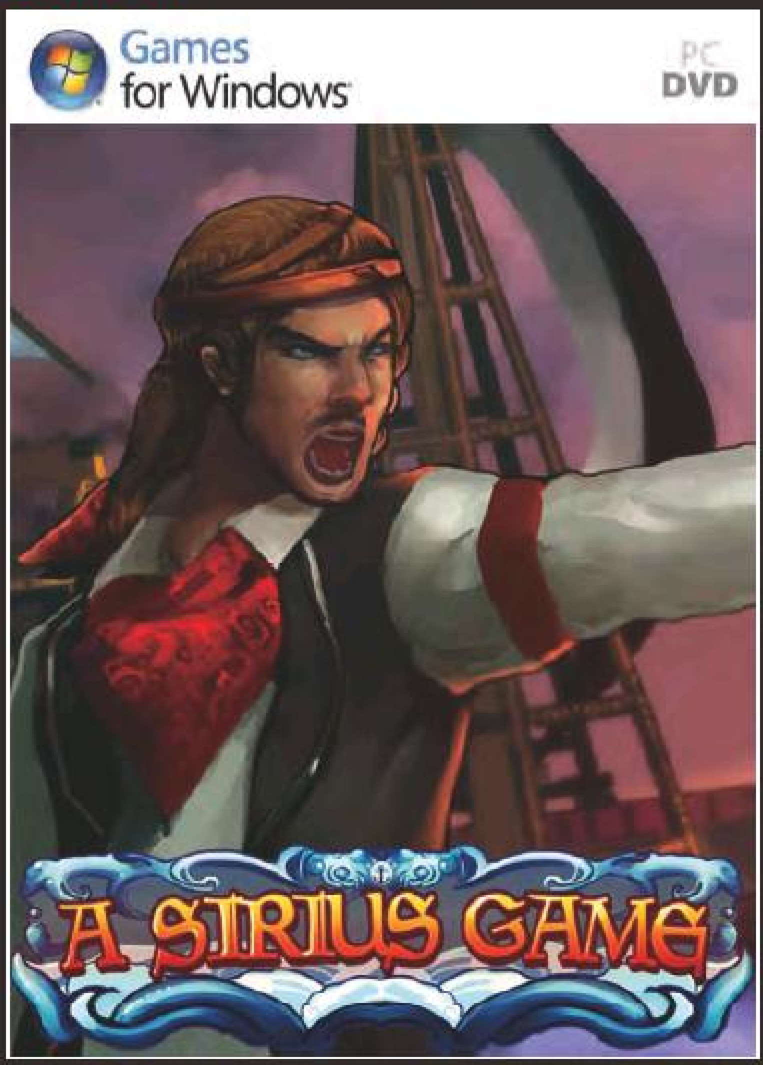


3D横版的战斗画面很炫

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

西里斯的游戏 150 MB

英文名称 A Sirius Game
游戏类型 航海角色扮演
制作发行 Phantasm Games Over Cloud 9
发行时间 2012年2月20日



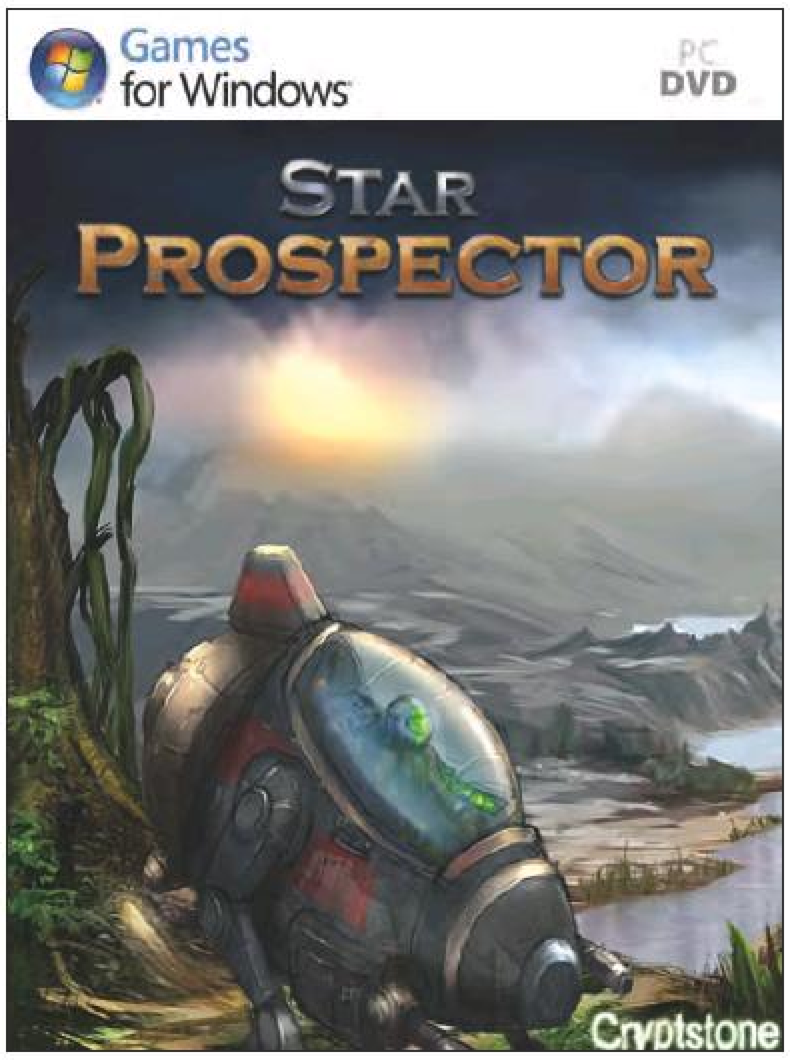
天气晴朗的一天，傲慢的小子西里斯因为争吵被父亲逐出家门。西里斯视此为奇耻大辱，决定复仇，于是率领战舰奔赴大海。这个平时被娇惯坏的孩子不得不收敛自大傲慢，面对海上的种种任务挑战，例如护送商船安全抵港，交易货物甚至打败一些传奇怪兽……这是一款带RPG元素的航海动作冒险游戏，你玩过之后就会发现该作与经典的《大航海时代》系列有很多异曲同工之处。


港口有各种各样的商品买卖


航海场景和大航海时代很像


这是个清朝的NPC啊

星际勘探者 135 MB



英文名称 Star Prospector
游戏类型 即时战略
制作发行 Cryptstone games
发行时间 2012年3月2日

随着网络MMORPG的不断壮大，RTS类型的游戏正变得越来越少，而纯单人模式的RTS游戏更是稀有，不过一个新创立的游戏开发商正在做这么一个工程，让即时战略得以延续。游戏正如它的名字一样，玩家在这里面要独自一人在不同的星球之间穿梭来开发资源，同时进行冒险。据说这个游戏还融合了大量角色扮演的成分。同时，游戏内将会有100个随机组成的任务。





花开妖精芙莉季娅 200 MB



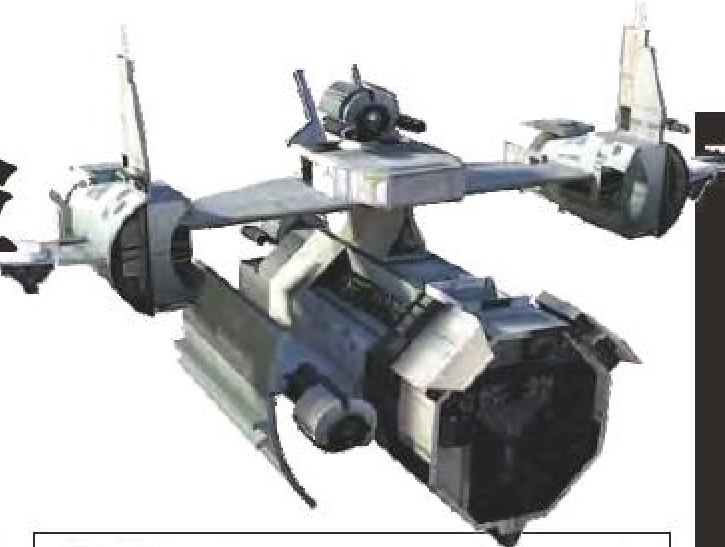
英文名称 Fairy Bloom Freesia
游戏类型 3D动作
制作发行 えーでるわいす
发行时间 2011年8月13日

记得从去年C75开始就一直以体验版发出，如今终于出了完整汉化版了，让人不由得感到真不容易啊……感觉和东方神秘链有点像，不停的掉下类似煤油一般的史莱姆，然后各种抽啊抽啊抽，虽然看起来有点单调，不过实际上是相当爽快的一款游戏，拥有升级系统以及技能解锁强化系统，感觉还颇复杂，各位到游戏里去一试身手吧。


妹纸入选十大贫乳角色

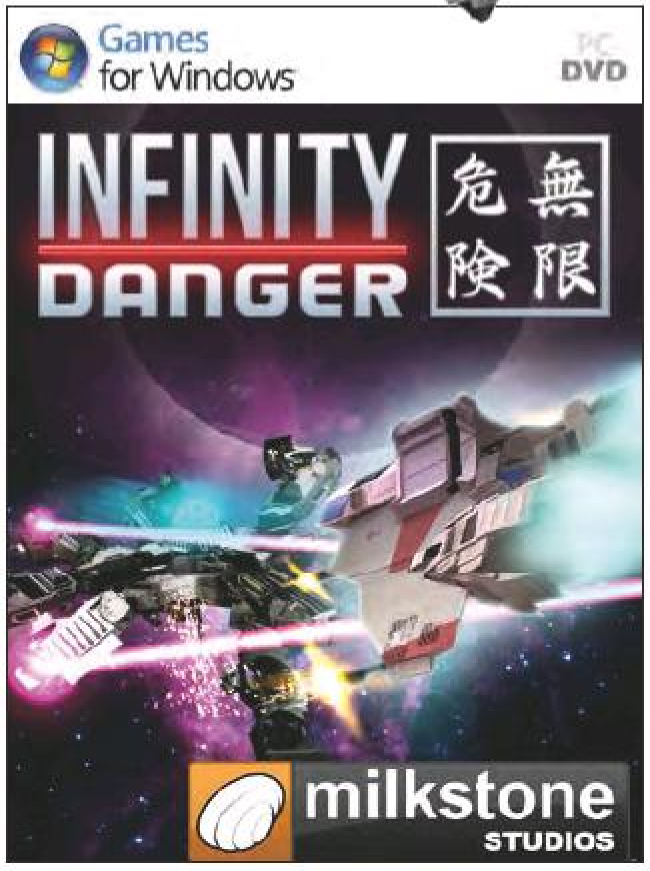

战斗过场动画设计的很到位

无限危险



100 MB

英文名称 Infinity Danger
游戏类型 竖版太空射击
制作发行 Milkstone Studios.
发行时间 2012年2月20日



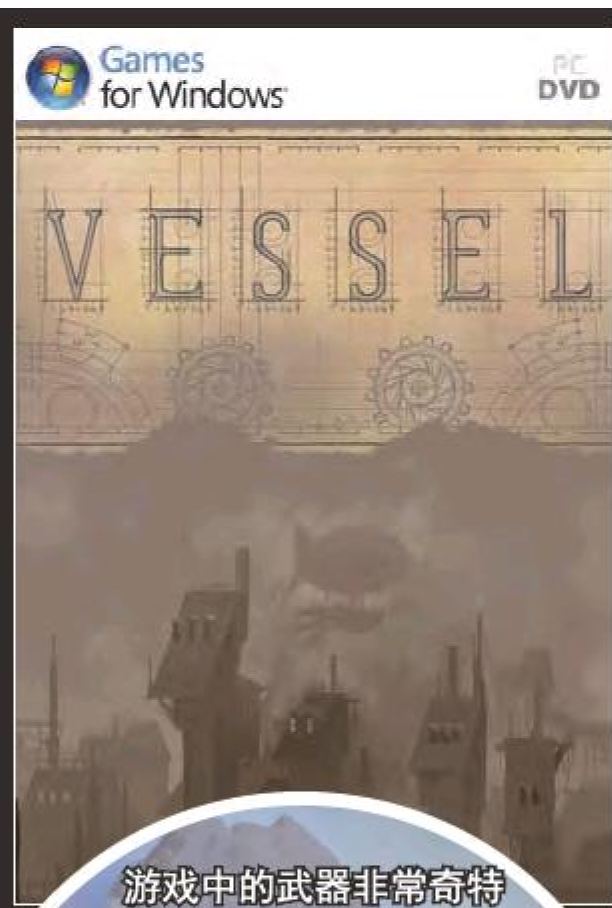
和前面的《轨道回旋》类似，只不过场景换成竖版的了。游戏中你将成为一名试飞员，打击一个全能的母舰，发挥你的操控技术来找到敌人的薄弱点！你可以使用7种大规模杀伤性武器来应付敌人不同的进化阶段，很快你就会发现游戏充满挑战。超越自己的极限！保持锋利！不断打败敌人，创造新的纪录！这就是开发商的目的。



每过一关难度会提升

滴滴动力

850 MB



英文名称 Vessel
游戏类型 横版动作
制作发行 Strange Loop
GamesIndiePub
发行时间 2012年3月1日

这款游戏所占的容量略高了一些，但是相应水涨船高的是游戏的画面品质也比其他小作品好很多。在《Vessel》中，你要操作的是Arcwright，一个发明了不少重要物品的发明家。而他最大的发明，就是这种叫做Fluro的小东西，靠液体驱动的廉价劳动力。但是这种小东西随着环境的变化而发生了进化，于是Arcwright就被派去收回这些小东西，顺便解决路上遇到所有谜题。

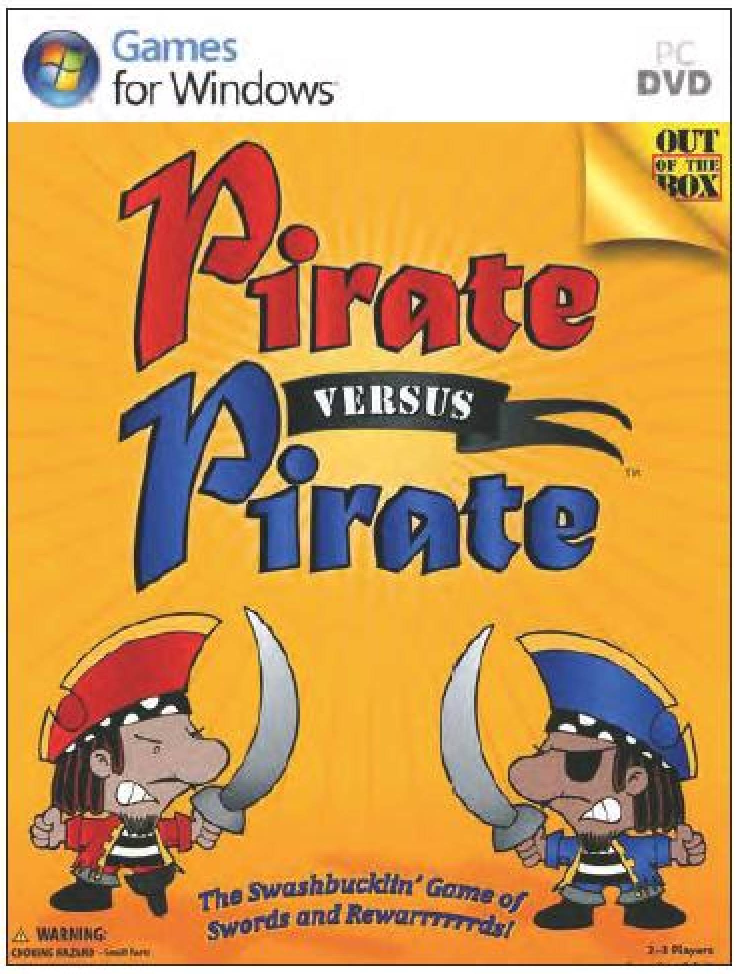

游戏中的武器非常奇特


横版画面，色彩不错

海盗vs海盗

350 MB

英文名称 Pirates vs Pirates
游戏类型 动作塔防
制作发行 ShortFuseGames
发行时间 2012年2月16日




海面炮战

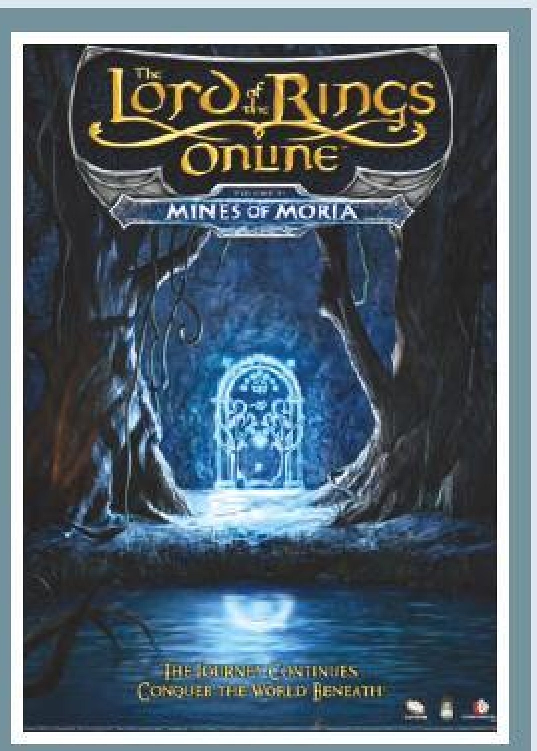

舰上肉搏

千万别以为这又是和航海有关的游戏，它的游戏主轴完全是建立在塔防元素上的，只不过借用了中世纪海战的背景罢了。游戏中你是一名海盗，在寻宝的航路上遇到了其他海盗，开始了一场场混战，有短兵相接的肉搏，也可以用加农炮对轰，战斗时还要注意船体维修。不过，游戏感觉上过于卡通，代入感不强。



想拼爹还是再坑爹？















八大网游二手货

正所谓天有不测风云，人有旦夕祸福，在兴旺发达、欣欣向荣的网游市场背后也免不了那些江河日下，穷困潦倒的案例。网游的停运早已不是什么新鲜事，不过它们能否起死回生却一直牵动着不少玩家的心。许多厂商为了榨取最后一点品牌的价值，将一些过时或者濒临死亡的网游收回来再运营，这才有了当今市场上耐人寻味的“死去活来”，本期中我们就为大家列数八大网游二手货，一起来看看这些游戏“亲爹”们的众生相。

《魔兽世界》后爹表示压力很大

原始运营商：	第九城市
二手运营商：	网易
三手竞争者：	腾讯、盛大、某实力雄厚的华中公司
游戏现状：	资料片《大地的裂变》
官方网站：	www.wowchina.com



2009年，网易从九城手中夺下《魔兽世界》代理权。眼下三年协议行将到期，关于网易与暴雪是否续约的传闻再次喧嚣尘上。从《魔兽争霸》开始，任何与暴雪合作的中国公司都处于弱势地位，三年前的网易也是如此。但是，如今的网易与九城站在相同的位置上，心思和情势却大有不同。借助WOW，他们已经跨入了国内游戏公司的第一集团，甚至超越盛大稳坐第二把交椅，无论是经济实力还是研发运营能力都今非昔比，很显然，在这场利益的

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

博弈中，双方的平衡性已悄悄发生转变。

今年2月15日，网易老板丁磊在接受采访时爆出魔兽第四季度业绩下滑，并强调了其下自主研发网游《倩女幽魂》的成功。这些看似无心的微妙消息，被外界认定为是关于双方续约的消极信号。其实丁老板说的是事实，《魔兽世界》这款游戏已经经历了九年的时光，可以说是网游行业风光时间最长的，玩家不可避免的对其审美疲劳，在全球范围内玩家人数下滑的趋势更为严重，可以说任何一家代理公司在接受魔兽的风光背后，隐藏着的都是巨大的财务压力。

可即便如此，像腾讯盛大这样大腕还是很乐意来做三倒贩子，毕竟“兽”死的骆驼比马大，眼看着5.0熊猫人资料片即将上市，如果在这个时候拿下游戏代理权的话，肯定对公司影响力和股票价格的上升有很大好处。即便拿不到代理（目前情况下网易续约的可能性还是最大），哥也要到这摊浑水里来搅和一下，一方面自己能做个免费的炒作，另一方面让暴雪继续自以为是，提升价码，增加竞争对手的运营风险，又何乐而不为呢？



国服终于全球同步了……


对于WOW，网游的大佬们都跃跃欲试啊


倩女幽魂的成功让丁老板的腰板挺了起来

总之，无论代理权究竟花落谁家，这都是厂商老板们的游戏。而对于玩家本身而言，最重要的是，九城当年的历史是否又将重演？暴雪、网易如果顺利续约，江湖则风平浪静。魔兽一旦再次易主，国内玩家势必再次陷入混乱的漫长等待，届时我们又不得不再次踏上台服的征程，同学们机器里的台服客户端可千万别急着删掉哦！

《EVE：新纪元》爹是利用你，不是要养你

原始运营商：	光通游戏
二手运营商：	中华网
二手运营商：	世纪天成
游戏现状：	停服待开
官方网站：	eve.tiancity.com

说起《EVE》（星战前夜）的结局总是让人唏嘘不已，这款由冰岛CCP公司开发，被公认为最有创意、最具可玩性的太空角色扮演网游，在全球的玩家支持度甚至超越了《魔兽世界》，却在中国遭遇了难以想像的滑铁卢。2006年初，光通宣布签下这款游戏的国内代理权，虽说在免费测试期间也有过数万人的上线成绩，但正式收费后，玩家人数就直线下降至三四千人，公司长期处于亏损状态。


是不是意味着以后我花几百块钱就能开上航母啊


勇士们还会回来重头开始吗？

对于这种情况，业界的专家们总结出了很多原因：游戏上手难度大，新玩家入门时间太短；包月收费太高，无法与免费运营模式竞争；游戏节奏过于缓慢，不符合中国玩家习惯等等……但我始终认为问题出在运营商本身，而不是这款游戏。当年光通签下《EVE》的时候就有声音质疑他们的运营水准，更甚者直接指出，光通并不是真正想要把《EVE》做好，而只是利用《EVE》的国际影响力来提升公司价值，使之能通过这种捷径跃入一线游戏运营商的行列。事实证明这种说法并非空穴来风，2007年光通通信被中华网游戏整体收购，且不说这次收购好坏与否，《EVE》依然没有摆脱困境，直至运营商亏损、破产等噩耗接踵而来，最终在2012年初停运后被转手给了世纪天成公司，并更名为《EVE：新纪元》，准备重新开测运营。


曙光已退去，新纪元能否照亮黑暗的宇宙？


玩家在厂商眼里还不如这些玩具

这是否就意味着《EVE》迎来了新的曙光？我们先来了解一下世纪天成这家公司，这是一家以运营为主的公司，主打游戏有《洛奇英雄传》《泡泡卡丁车》《反恐精英OL》等，而这些游戏清一色来自于韩国著名开发商NEXON。很多人不知道NEXON与世纪天成究竟是什么样的关系，为什么NEXON的绝大部分产品都是世纪天成来运营？其实，世纪天成是NEXON通过国企普天在中国成立的运营子公司，双方均拥有对世纪天成公司的控股，这些年在网游市场上相互依存，赚取了不少利润。但作为两个不同国度，不同文化的公司，双方在决策和利益分配上也有着很大的分歧，最终NEXON决定稀释股权，调换管理，撤出资本，直接导致了旗下大作《DNF》和《泡泡战士》交给腾讯和盛大运营，这也差点让世纪天成变为业界第二个九城。相信对于Nexon的强势，世纪天成也想用实际行动表示不靠韩国人，他们也能生存下来，于是以半买半送的方式拿下《EVE》游戏代理权并高调与冰岛厂商CCP谈合作，就成了他们反击的一大讯号。这是不是又让我们见到了当年九城利用EA来和暴雪谈条件的熟悉一幕？只不过三者角色换成了世纪天成、CCP和Nexon罢了。而在这一轮公司博弈中，《EVE》显然还是扮演了一枚棋子的角色，在开发商没有版本更新，运营商也没有突破性策略的前提下，我们很难在黑暗的宇宙中看到EVE的新纪元。

《新剑侠情缘3》老大哥也有被坑爹的时候

原始运营商:	金山软件
二手运营商:	盛大网络
游戏现状:	新版本公测中
官方网站:	jxqy3.sdo.com jx3.xoyo.com



金山自己的游戏官网已经改为新剑侠情缘3

对于《剑侠情缘网络版3》（以下称剑网3）游戏运营的变化，很大程度上反映出了“金山软件”这家公司在游戏业务定位上的纠结，究竟是研发卖游戏好呢？还是运营做平台好呢？当然，我们都知道，任何事情都有它的两面性，对于以开发软件起家的金山而言，研发游戏拥有先天性的技术优势，他们历时六年、投入过亿资金研发而成的“剑网3”普遍被业界视为国产网游最高水准的代表之作，有国产魔兽的美誉。

但当时在游戏发布的2009年间正是网游产业发展的巅峰期，看着众多远不如自己的游戏运营商赚得盆满锅满，而开发游戏的最多只能拿个小分成，这位研发界的老大哥显然坐不住了，加之剑网的前两部都时已久远，于是公司高层决定将游戏业务由开发转型为运营，并将转型的重任押在“剑网3”的运营身上。可游戏一测试，他们首先尝到的确是没有平台的苦涩。原来这么多年业界的发展，游戏运营的策略已经发展成为搭建平台为主的方式，而游戏玩家这块蛋糕早已被各大平台运营商瓜分得一干二净。纵使你游戏画面做得再好，想要在千百款网游中脱颖而出，不依靠平台的支持是寸步难行的，可短时间又不可能建立起一个适合“剑网3”这款大作的平台，于是金山找到了另一个运营商老大哥——盛大网络。又是高薪挖人，又是双核联运，宣传上搞得高调红火，心想着研发老大哥+运营老大哥总能把这款大作做起来了吧，可结果常常事与愿违，一番工夫下来游戏顶多也只能算个不温不火，距离双方的目标还是很远。难道真的印证了金山研发系代表邹涛 “金山人骨子里没有运营基因”的言论？


新剑网3变成Q版的了？


雷军再度执掌金山，公司回到研发定位


吴裔敏的离职代表着金山运营之梦的彻底破碎

而时间久了老大哥之间的猜疑顿生，你怪我研发无作为，我喷你推广不给力。最终直接导致金山游戏总裁、运营系代表吴裔敏（原为盛大运营总经理）的离职走人。此人走后，金山继续回到了其研发之路上，而“剑网3”的运营却形成了非常诡异的局面。游戏拥有金山和盛大两个官方网站，金山的官网已经更新为《新剑侠情缘3：一代宗师》的版本，而盛大的官网却还保持着《剑侠情缘3盛大版》的LOGO，或许这已经成为老大哥们心中一个无法解开的心结，也会成为玩家们永远无法参透的迷。

《天堂2》再强的爹也难挽回你的悲剧

原始运营商：	新浪网
二手运营商：	盛大网络
三手运营商：	腾讯游戏
游戏现状：	毁灭重生 精英测试中
官方网站：	tiantang2.qq.com


我至今还保存着《光彩盛年》版本的游戏包

《天堂2》可以说是与《魔兽世界》同一时代的大作了，游戏由韩国著名开发商NC-SOFT开发，在2004年6月由当时的新浪网上海分公司运营公测，游戏进入商业化运营后开设了四十余组服务器，玩家人数一度达到了十万以上，是为数不多的几个能靠“时间收费”的节操坚持下来的游戏。但同时游戏也不可避免的出现了严重的外挂、私服等现象（这是韩国游戏的通病），而韩国方面一直都没有很好的应对解决策略，这直接导致了玩家的大范围流失。再加上中韩双方在运营策略上的严重分歧，终于在2006年分道扬镳，新浪网彻底退出游戏的运营，游戏由NCsoft China勉强维持。

直至2008年盛大大手笔投资900万美元接管《天堂2》的运营权，期待着游戏的再度复活。可无奈这3年来的停滞已使得游戏的内容、运营方式均无法更上时代脚步，而且NCsoft对于外挂、私服的治理依旧没有起色。在盛大凭借其强大的平台苦苦支撑了3年后，终于在2011年5月31日宣布停运，同时将代理权转交到了腾讯的手中。虽说腾讯以强大的QQ平台重启游戏并宣布免费运营绝非虚张声势，但明眼人都知道这只是为了签下NCsoft之后的几款大作，如《剑灵》《天堂：永恒》，甚至是《天堂3》所必须答应韩国人的附加条件罢了。

从划时代的超越魔兽，到如今沦为无条件的陪衬，短短六年间，这款游戏已经在国内最强大的游戏运营商之间倒手了三次，看来真的是再强的爹也难挽回你悲剧性的结局了。


私服是天堂2永远的痛

剑灵


这是亲儿子

天堂：永恒


这也是亲儿子

《仙境传说RO》爹换得连姓啥都忘了



还记得这些熟悉的地图方块吗?

原始运营商：	智冠电子
二手运营商：	盛大网络
三手运营商：	昆仑万维
特别运营商：	第九城市
游戏现状：	停服待开
官方网站：	ro.kunlun.com（已注册）

《仙境传说RO》可以说是承载了70 80后一代人游戏梦的经典之作了。在《魔兽世界》之前我们电攻编辑部里的小编几乎全部沉迷在这款游戏之中，相信很多读者也是看着我们的RO大事记成长起来的。但是，看了中标题并了解RO运营历程的玩家一定会认同以下这个事实，就是这款游戏的命运比上文中的《天堂2》更为悲催。《仙境传说》是由北欧神话改编的网游。2003年5月正式登陆国内，由智冠电子运营。与《天堂2》一样，它也是曾经创下了骄人的运营战绩，也是被外挂和私服折腾得死去活来，也是被盛大接手后又停运转手，但相比《天堂》系列的发展延续，RO这个游戏代名词到了新运营商昆仑万维公司手里，已经变成了《圣境传说》。

也就是在不久之前，《圣境传说》自诩为“RO3”高调公测，这未免让玩家有点丈二和尚摸不着头脑，不是《仙境传说2》（RO2）刚刚才在韩国公测吗？怎么转眼间RO3又出来了呢？其实，这只是韩国开发商Gravity和昆仑万维共同在国内市场上导演的一场炒

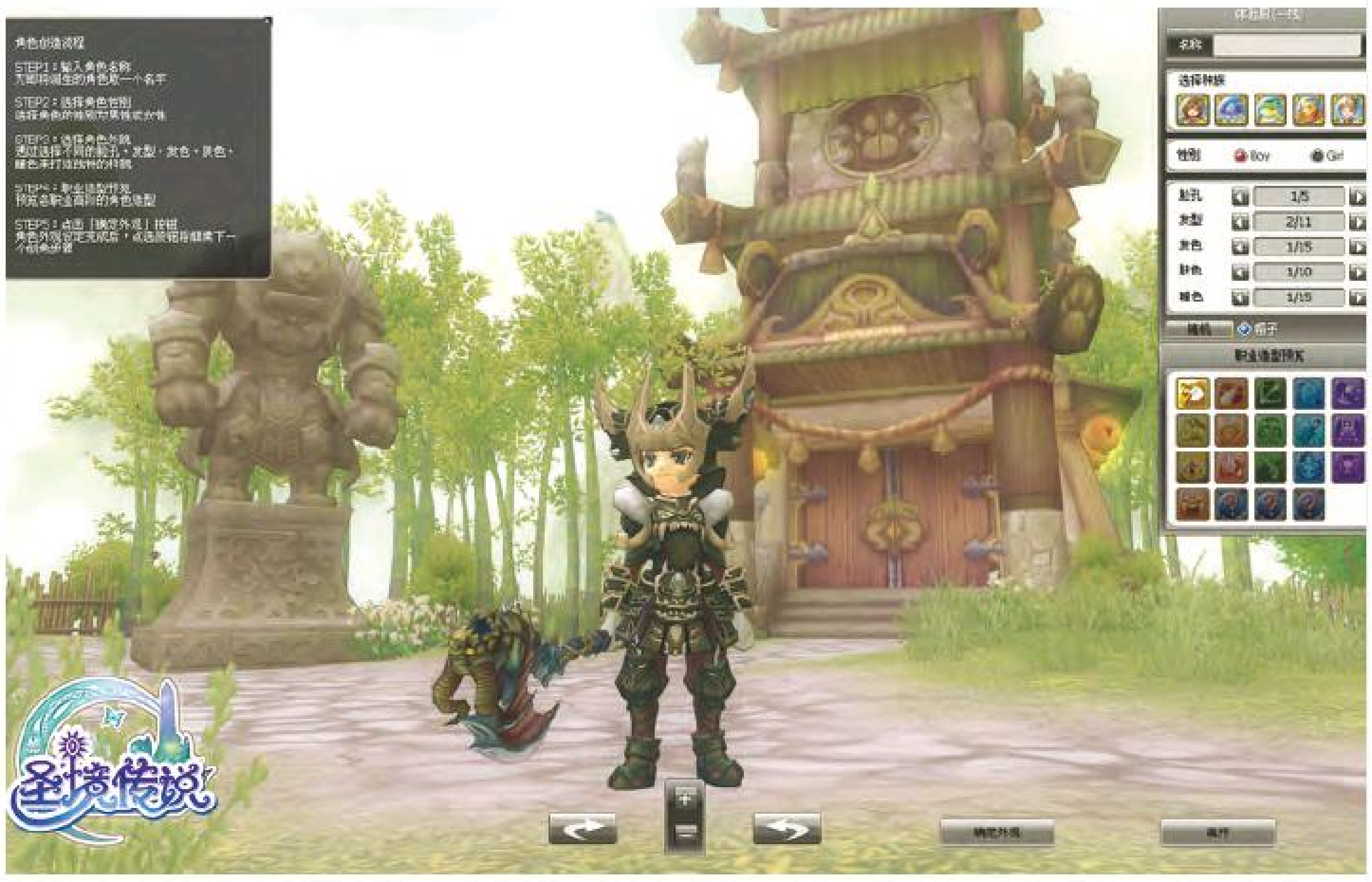
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作。看过之前杂志的读者肯定知道RO2在公测前经过一次彻头彻尾的版本革新，游戏完全换了引擎制作，画面风格也从之前的卡通型换乘了偏向魔兽的唯美型。那之前的卡通引擎哪里去了呢？其实就变成了如今的《圣境传说》。说它是RO系列的风格的延续并不为过，但夸其为RO的第三代作品恐怕就有张冠李戴的味道了！

扯远了，还有两条消息恐怕更能让玩家们感到无限苍凉，消息一是昆仑万维在接手运营《仙境传说》的同时并不会同时接手盛大方面的玩家资料，这也意味着，老玩家如果想重新开始玩这款游戏，必须从头开始练级……我想这样的转手是无论如何也不能让玩家接受的。消息二是关于RO正统续作《仙境传说2》的情况，昆仑万维在接受RO的同时也在洽谈关于RO2的代理权，但是这款游戏早先已经被九城拿下，如果韩国公测情况好的话，相信九城或许不会轻易放手，届时恐怕又免不了一场代理权之间的争夺战。


自从RO2换了引擎后，就多了几分魔兽情节


这就是RO3《圣境传说》的画面，确有RO系的影子



《天骄3》亲爹难，难在做运营！

原始运营商:	目标在线
二手运营商:	光宇华夏
游 戏 现 状:	封闭测试中
官 方 网 站:	tj3.gyyx.cn

上段说的《仙境传说RO》和《天堂2》是一对难兄难弟，命运多舛。而本段说的《天骄3》和《剑侠情缘3》又是两只同命鸳鸯，如出一辙。《天骄》系列和《剑侠情缘》系列从单机游戏开始就一直在玩家之中享有很好的口碑，其游戏的开发商目标软件也和金山软件一样是国内最好的游戏开发公司之一。而在游戏开发和运营上的抉择已经不仅仅是这两家公司内部的纠结，它已成为所有国产游戏厂商所面临的课题。或许有人会说，既然很难选择，那我两样全做了不行吗？八年前你说这样的话，绝对没问题，可现在的国内游戏市场早已是平台的天下了。随着开发成本的一再提升，没有好的运营，再出色的游戏也是早死早超生的料。



这是又是一个版本的LOGO



天骄3游戏的频繁改动甚至波及到了原画

就连盛大、腾讯这样的公司也不敢在研发领域涉水太深，而网易算得上是研发运营小有成就了，也要去代理《魔兽世界》来搭建战网平台，种种事实为我们印证了一条古训：三十年河东河西，闻道有先后，术业有专攻！在这里专攻研发的金山至少还在“剑网3”上潇洒走过一回，不行大不了现在老子做回本行从头再来。可是同样走这条路的目标软件却连运营《天骄3》的勇气都没有了，直接转手交给光宇华夏。这一方面与他们之前的运营成绩差以及游戏本身的品质不佳有关，另一方面金山的前车之鉴也给他们很大的打击。不过研发商们大可不必以此自卑，游戏圈里这种情况多了去了。做运营做死的公司不在少数，更何况我还能靠着开发游戏这门手艺来养活自己呢！

《新惊天动地》爹娘混战，儿女遭殃，后患无穷

原始运营商：	摩力游
二手运营商：	游艺春秋
游戏现状：	新服即将开放
官方网站：	cabal.iccgame.com



现在说谁是山寨的还言之过早

《惊天动地》曾经是游戏业界的一批黑马，这款品质并不怎么出色的网游，却能在2007年曾创造出30万人同时在线的佳绩，这使得饱受争议的运营商摩力游公司一时间声名大噪，更有媒体将其运营能力和盛大、巨人相媲美（这两家公司都曾经将三流游戏做成一流业绩）。但是好景不长，由于韩国开发商EST软件数据调整失误，无法有效控制私服、外挂和复制的恶性蔓延，导致大批用户在短时间内流失，这也让中韩双方之间埋下了分裂的种子。果然，2011年游戏的爹娘离婚并走上法庭。韩国EST软件状告摩力游，在游戏代理权到期终止的情况下依然继续运营，侵害了其计算机软件著作权。上海法院在10月25日宣判摩力游败诉，《惊天动地》游戏随即也停服转手给了新东家游艺春秋并改名为《新惊天动地》继续运营。


韩国Cabal2的画面也不见得有多好

似乎事件到此已经画上了句号。但此后的种种迹象表明围绕着《惊天动地》这款游戏的纷争必定还将会持续下去。我们都知道，游戏在韩国的名字叫《Cabal》，而《惊天动地》是摩力游运营后注册的游戏名，国内的玩家当然只认可后者。而在韩国EST软件推出《Cabal2》的同时，摩力游也发布了自主研发的《惊天动地2》的游戏官网。虽然两者内容上毫不相干，但都对媒体宣称自己是正统续作，可最终只能有一个用此名字。假设摩力游公司获得了这个注册名（事实上这个可能性也更大），那不仅《Cabal2》在国内不能使用《惊天动地2》，就连游艺春秋的《新惊天动地》恐怕也要另取别名了。届时，双方肯定难逃再次对簿公堂，什么玩家利益、游戏内涵、厂商准则都被丢到九霄云外去咯。

《指环王OL》爹已死，请烧纸

原始运营商：	光通游戏
二手运营商：	中华网
游戏现状：	已停运
官方网站：	lotro.cdcgames.net


为了让游戏更像魔兽，官方还是下了力气的

写到最后才发现这篇文章真的是一环扣一环啊，前面还说运营做死的游戏不在少数，这不，做死的就来了。不久前，中华网游戏集团在官网发布公告，宣布正式停止《指环王OL》在中国内地的运营并关闭所有服务器。《指环王OL》于2006年正式进入中国，由光通公司代理运营。而后光通被中华网游戏集团收购，所以这款游戏的运营方也转为中华网游戏集团。但无论是光通还是中华网对《指环王OL》游戏的宣传一直不大，游戏进入中国五年多来迟迟没有正式运营，至今还未开始收费，错过了最佳的时机。而知情人士指出，游戏的停运除了因为官方与开发商美国Turbine公司配合失误，在运营上屡次出现重大延误问题，最终导致了协议的终止外，还与中华网投资集团（CDC corporation）在国外申请破产有很大关系。你想爹都倒了还管得了儿子死活吗？目前并没有消息称有新代理商接手，这或许就意味着这款游戏也许将彻底退出中国内地市场。


欧美风格的画风中国玩家素来是不喜欢的







全面抄袭OR全面超越

《斗战神》觉醒首测全体验

游戏类型	2.8D动作角色扮演
开发公司	量子工作室（腾讯）
运营公司	腾讯游戏
官方网站	dzs.qq.com
游戏状态	3月13日觉醒首测



阿汤有话说：

早在2010年腾讯游戏嘉年华上，首次被正式公布的《斗战神》就引起了玩家与业内人士的关注，而去年开启的封闭式“核心体验”测试，也让少量的幸运玩家感受到了这款游戏的独特之处。一时间网络上对于这款国产网游的好评如潮，论其为超越2012年一切网游的巅峰级作品。当然，质疑声也不绝于耳，最集中的就是喷其抄袭了诸如“暗黑3”“英雄联盟”“DNF”等多款经典大作的创意。如今，规模更大的觉醒首测终于开启，阿汤叔我也有机会进入到游戏中体验一番，那游戏的品质究竟是“全面抄袭”还是“全面超越”呢？就请大家跟随以下图文一同来了解一下吧。

最流行的视角和画风

游戏的视角我们就不用多做介绍了，今年最流行的视角，几乎所有的ARPG单机网游都开始采纳这种深景45°斜视视角。它的优势在于玩家视线好，场景细化对电脑的需求低。虽然在宣传时称这款作品是一个所谓2.8D的游戏，但是这款游戏画面可以360°旋转，并能够拉近拉远。而游戏中的建模与场景，也基本上全部采用了3D化。因此，除了我们无法调整视角看到天空之外，这款游戏与全3D游戏基本没有区别。在画风上，《斗战神》主打了中国传统山水画风格，对于场景的设计与配色，都非常符合玩家的审美观点。而在细节上，这款游戏处理的非常到位，游戏角色在静止状态下，还会自发的做出各种动作，比如灵猴会抓痒、伸懒腰等等，有着符合角色的个性设定。可以说，单从视角画风上来评价，游戏已经具备了大作的气质。



任务对话窗口还是很暗黑3的



后期开放的坐骑很酷啊

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


45°最远视角


五行山下唐僧救悟空


最近视角的3D建模也很细腻

完美的差异化职业体验

目前《斗战神》已经开放了五个职业，包括牛魔、灵猴、神将三个男性职业与罗刹、玉狐两个女性职业。在新手领取武器任务时，我们能看到右下角明显还有较大的空间可以放置其他武器，因此游戏未来或许还会增加至少1-2个全新职业。不过，即便目前开通的五个职业，要想轻松的全部了解，也并不是一件易事。《斗战神》的职业设定，打破我们对于职业的传统概念。比如灵猴，拥有轻拳、重拳、轻棍、重棍以及踢五个基本技能，而灵猴的其他技能，则利用五个技能的不同组合来触发，比如轻拳、轻拳、棍或是轻拳4。印象中，这应该是格斗游戏或是动作游戏的基本套路，在网游中出现，还是让人比较惊讶的。又比如玉狐职业，按照设定，这是一个使用弓的远程物理攻击职业，但是在骑上战宠之后，玉狐却又变成一个纯粹的近战职业。


游戏中的五大职业，不过不能选择性别让大叔比较郁闷


大圣，我也会腾云驾雾哦

不仅五个职业之前有着巨大的差异，由于技能池系统的存在，即便相同职业，也会衍生出多种完全不同的发展套路。在游戏中，每一个职业都会有四个以上的主流发展方向，比如牛魔可以主打噬血也可以主打气功；灵猴可以主打拳系也可以主打棍系；玉狐可以主打蓄力远程也可以主打战宠等等。而如果想要追求个性化的非主流路线，则选择方向就更多了。除了职业与发展路线差异化之外，《斗战神》的职业定位，也颠覆了我们以往的概念。按照道理来说，牛魔、灵猴这种近身肉厚职业，应该是BOSS战中坦克职业的不二选择，然而在这款游戏中，如果你想用这两个职业专职抗BOSS，恐怕面对的就是不断使用还魂丹复活自己了，同时还有队友“会不会玩啊?”的指责。在游戏中，由于不同以往的仇恨值设定，很多时候需要利用远程职业甚至战宠来吸引仇恨，而牛魔、灵猴以及神将要做的就是利用BOSS的攻击间隙在背后狂揍BOSS。

所以，在进入《斗战神》选择职业时，千万不要想当然的与其他游戏进行类比后选择。推荐大家研究其他玩家的心得，或是在对多个职业进行亲身前期体验之后，再选定一个自己将要长期发展的职业与路线。


下副本职业组合恰当能够加分不少


老牛和猴子都是近战职业


哼哼，不太河蟹了哦

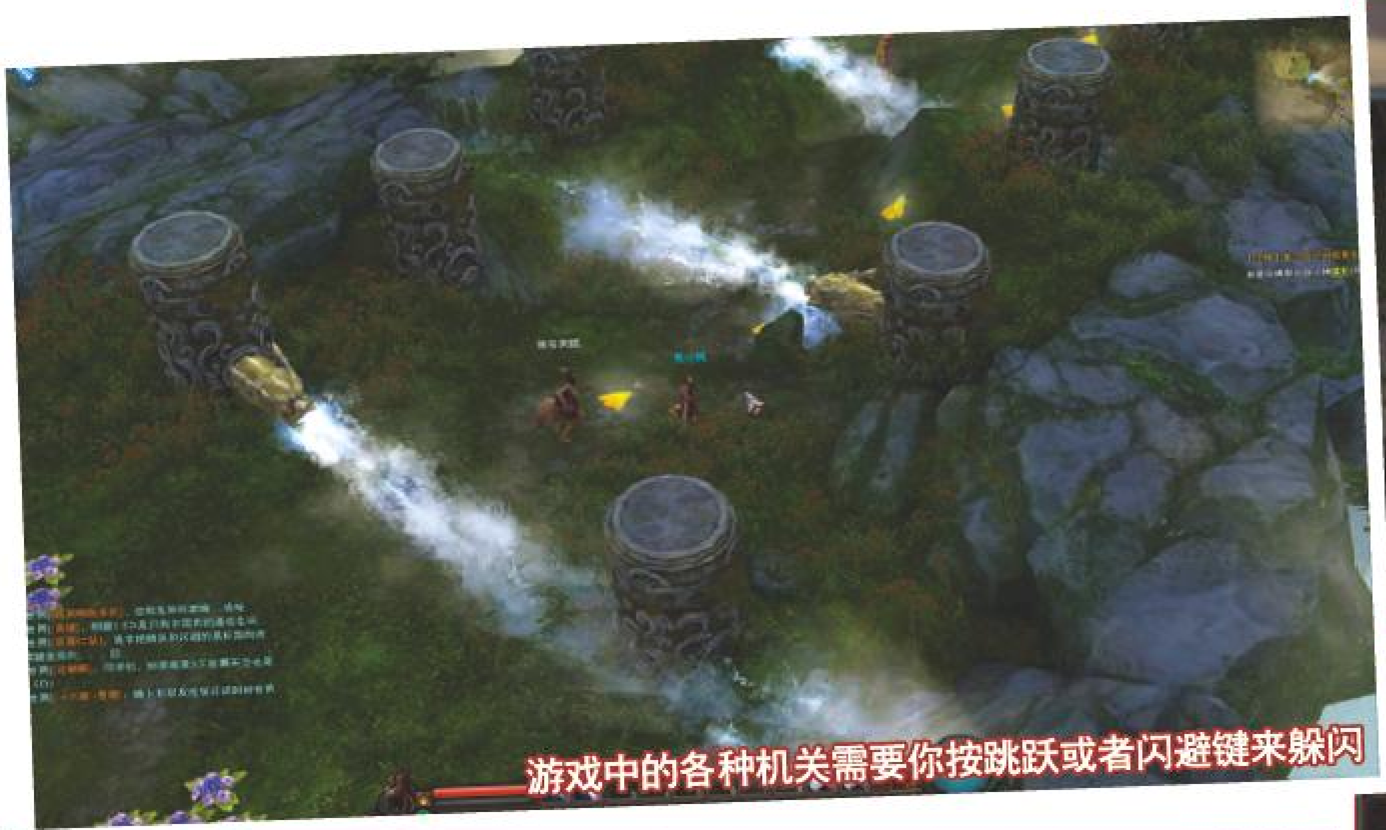

快速摇动鼠标来破解束缚法术无疑是游戏一大创举

激情四溢的游戏操作

之前，《斗战神》一直宣传这是一款战斗网游。然而，在实际接触游戏之前，我们对这一概念比较的模糊，究竟什么才是“战斗”网游？而在真正体验到游戏之后，我们才对其有所了解。原来所谓的战斗，包含的不仅是PVE、PVP，原来这还是一款不停与自己的操作、意识甚至手速进行战斗的游戏。

在《斗战神》中，每一个职业对于操作可以说有着不同的要求。以灵猴职业为例，熟记各招式的连招次序，无疑是一个基础要求。虽然我们也可以利用技能快捷来使用技能，但是这却又额外要求我们必须操作更多的技能键。又比如神将职业，应该优先使用什么武器?何时又该及时使用切刀技？再比如嗜血系牛魔，什么时候应该压制自己的血量来提高攻击输出?什么时候又该补充血量来保证生存?这显然不是通过看攻略就能掌握的，而是需要在游戏中不断去熟练。而走位、连击点数、距离控制、躲避技能的施放时机这些，更是每一个《斗战神》玩家必须熟练掌握的基本能力了。


不同种族到各自NPC处接职业任务


游戏中的各种机关需要你按跳跃或者闪避键来躲闪


技能池系统可打造单一角色的不同专精


神将的突进技能

毫无疑问的是，《斗战神》对于操作的要求，绝不是一个仅仅追求站桩输出的游戏所能相提并论的。要想真正在《斗战神》中打响名号，不是等级高、装备好、人数多就行的，玩家的个人操作能力，无疑是衡量《斗战神》高手的核心要求。不过，在测试中，我们也发现了一些操作上的小问题。比如，游戏中用鼠标拖动调整技能框中的技能时，会直接触发技能。又比如，《斗战神》能够支持游戏键盘设定宏与快捷键，但是对部分品牌的游戏鼠标侧键支持则不够完美。据称，未来《斗战神》中的部分职业还将原生支持手柄操作，这无疑会让这款游戏的操作变得更加激情四溢。

设计精巧的游戏副本

副本，无疑是《斗战神》最核心的玩法之一。虽然这并不是一款只在主城开房间的副本游戏，但是这款游戏的副本设计精巧度，甚至超过了许多纯粹的副本游戏。《斗战神》的副本并不是一个一条道走到底的模式，而是在副本中加入了许多剧情与谜题设计。比如在高老庄副本中，许多第一次进入这个副本玩家通常会发出疑问“猪八戒在哪”，实际上，副本中必须要与所有咒术师对话之后，才能进入下一场景。而鹰愁涧副本中，则必须击败所有的小BOSS，并且破坏小BOSS旁边的五个困龙锁机关，才能看到最后的BOSS。


流沙河底大战沙僧五百回合


五行山顶护猴王千年功力


金山寺里救唐僧西天取经

而且，在副本中还加入了许多的机关与隐藏元素。例如在第一个副本“堕龙坑”中，BOSS鬼将军会有一个水系的攻击技能，我们如果在与BOSS交战时能够躲开BOSS的所有水系攻击，那么通关副本之后就会获得一个额外的“没有湿身”的经验奖励。而在“金山寺”副本中，进入副本之后会有佛像机关，大多数玩家通常都是利用机关的间隙避开攻击，而实际上，如果你击毁佛像机关的话，那么在副本通关后也会获得隐藏奖励。类似于这样的设定，基本上在《斗战神》每一个副本中都会出现，如果你没有完成所有的隐藏要求，即便无伤通过副本，也算不上是真正的完美通关了。

从金山寺副本开始，《斗战神》中的所有副本将会有难度的区分。不过，难度的增加，并不仅仅只是增加杂兵的数量、提高BOSS的生命值与攻击力。在噩梦级副本中，会出现与之前难度完全不同的游戏剧情，揭示每一个副本背后锁发生的故事。不仅如此，在噩梦级难度下，就连BOSS的身份也许都会有所改变。你在之前难度中面对的BOSS，到了噩梦级副本中，他也许会转身一变，成为了你的战友。


游戏副本模式采纳了魔兽的随机团队招募


高老庄智取老猪洞房花烛夜


鹰愁涧龙王三太子化身白龙马

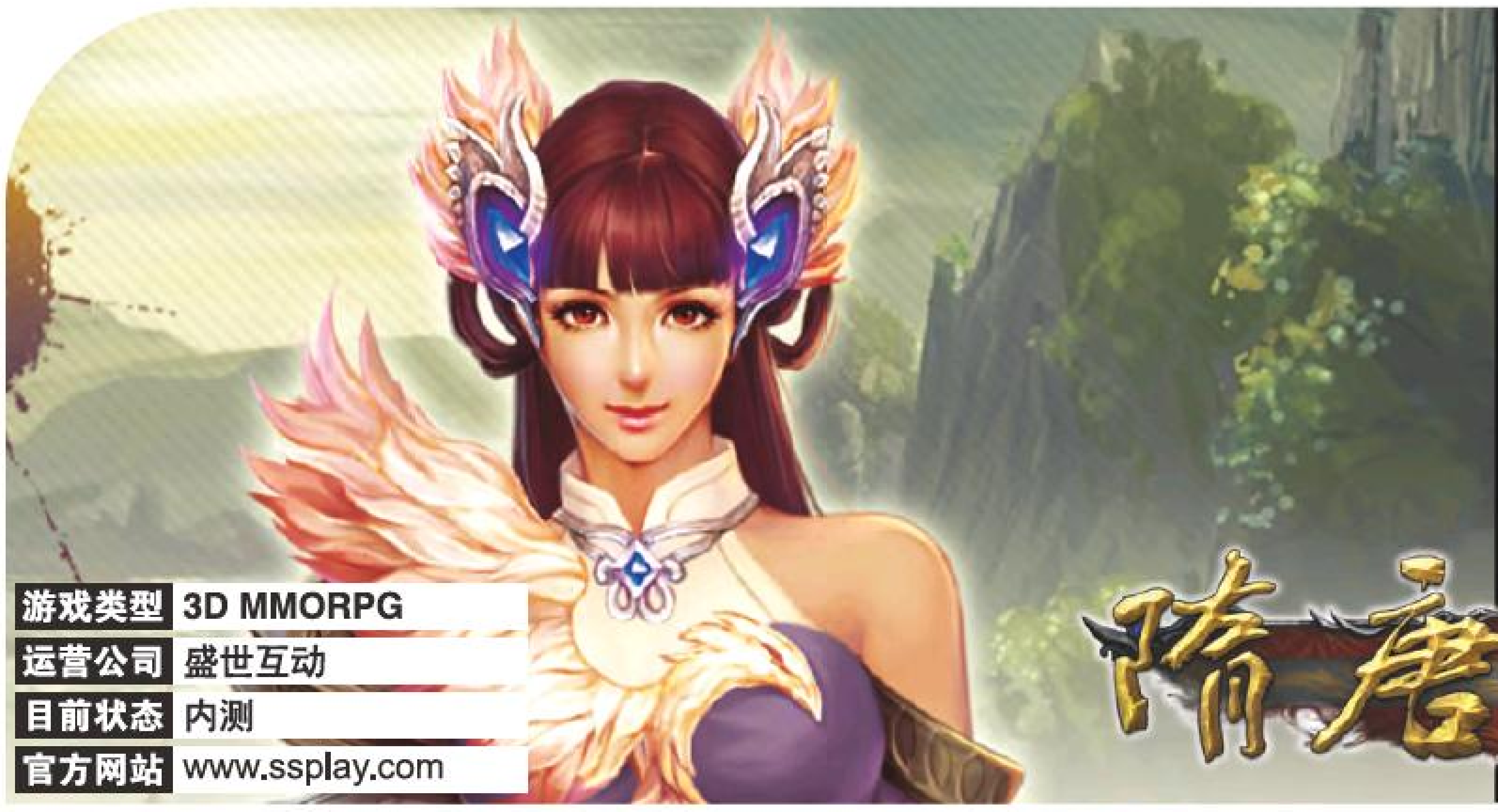




阿汤有话说：

在时间不长的首测体验中，我们了解到的《斗战神》也许仅仅只是管中窥豹，但是这款游戏出色的职业设定与操作体验，已经给我们留下了非常深刻的印象。并且，这款游戏的玩法也是非常多样，每日的师门环任务、每日的活动副本、激烈的竞技场争斗等等，都让我们有一种不愿退出游戏的想法。也正因为游戏本身的内容过于丰富精彩，使得我们没有更多的时间去体验《斗战神》的装备打造系统、装备升级系统以及宠物系统。但是，以我们已经接触体验到的《斗战神》游戏内容来看，这款游戏绝对是本年度最好玩的网游之一，而操作控的玩家，更是绝对不能错过这款游戏。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



对于有英雄情节的玩家而言，没听说过《隋唐演义》，不知道隋唐第一好汉李元霸，就有点无知了。当然，这次要介绍的《隋唐演义》并不是小说，而是由盛世互动推出的网游新作。说起来，这款游戏有不少出人意料的地方，首先客户端仅有500M，再次是该作的代言人居然是著名评书大师单田芳……这一切似乎都在强调《隋唐演义OL》将是一款内涵之作。

游戏类型	3D MMORPG
运营公司	盛世互动
目前状态	内测
官方网站	www.ssplay.com


游戏实际画面







对于日益庞大的“硬盘吃货”，《隋唐演义OL》会不会带来一个新风向，这里不能预测。不过从官方公布的游戏画面而言，客户端仅有500M的《隋唐演义OL》同样能达到一款容量为2G甚至3G游戏的水准，也难怪业界会对游戏的纳米技术充满兴趣了。

纳米引擎引人关注

大型3D游戏一般都要好几G的容量，这似乎已经成为玩家们的共识。如果客户端只有500M，那游戏的3D画面还能看么？在最近的业界采访中，盛世互动CEO冯宝顺谈到了《隋唐演义OL》的纳米引擎。其表示，游戏运用的纳米技术，不仅仅是技术上的一种突破，更多的是一种新的游戏设计理念和开发理念，《隋唐演义》引入纳米引擎，在不破坏精美画面的同时也能够提高数据传输。

职业设计注重团队配合

在职业设定方面，《隋唐演义OL》的五大职业——猛将、少保、游侠、刺客、药师同样突出了团队配合的特色。譬如，猛将以高防御、高血量为特色，这使其成为战场中的最难被杀死的职业，而猛将又拥有的各种吸引怪物的技能和削弱技能，故而其在团队中的定位就是保护其他职业的肉盾。又比方说刺客，这一职业以爆发力见长，同时也具备一定的控制技能，其在团队中的定位就是主力伤害输出。这种注重团队色彩的职业设定，也算是走了目前MMORPG的主流路线。



主属性：力量、耐力

筋骨强健、膂力过人。在PK战中拥有难以被杀死的强大生存能力，团队中，猛将作为最肉的职业，其存在就是为了保护其他职业。

主属性：力量、敏捷、耐力

是所有职业中最灵活的，PK战中，少保的高闪避，高移动速度使其不易被击杀并拥有理想的追杀能力。在团队中，少保的范围杀伤能力配合其他职业可以迅速清兵。





主属性：敏捷

身穿皮甲，擅于弓射。PK战中的游侠将是战场上的先手，团队中的游侠则可以成为最适合引怪的职业，而标记技能也使游侠成为一个优秀的团队指挥者。

主属性：敏捷，耐力

轻身功夫了得，双手擅打暗器。PK战中，刺客凭借其恐怖的爆发能力，往往可以在战斗开始就解决对手，团队中的刺客也能利用控制类技能和爆发力使打怪效率更明显。





主属性：智力，耐力

布衣法器、精通医道。PK战中，药师可以凭借给敌方的施毒削弱和给自身补血加Buff将敌人耗死，而团队中的药师更是不可忽视，除了给队友加血。还可以通过给怪物施毒来削弱怪物。

顺便一提，该作在角色创建的同时就要选定职业，初次进入游戏可以直接对五大职业进行全景预览，随后对心仪的角色进行双击创建。


角色创建画面酷似身处忠义堂内


霸气的猛将造型



连单田芳给游戏的题字都没有漏掉“3D变形”

绚丽的3D变形

在游戏内容方面，《隋唐演义OL》的特色玩法有很多，譬如坐骑宠物系统、钓鱼系统、副本系统、帮派系统、成就系统等等，不过3D变形却是官方最着力宣传的一个特色内容。

所谓的“3D变形”主要体现在游戏中的装备变形系统中。作为《隋唐演义OL》最具特色的一个系统，装备变形系统让游戏内的大部分装备都可以支持变形功能。值得关注的是，装备变形并不仅仅局限于武器，还包括50级以后的高级装备。也就是说，随着玩家等级的提升便可以获得更多、更绚的变形装备！





就在最近，《隋唐演义OL》百万人内测正式开启，代言人单田芳在提到这款愿意让自己隔行来代言的网游产品时，透露游戏内的很多东西都很符合原著的情节设定，游戏除了有很浓重的中国文化，还有侠义道德方面的宣传。如果你同样喜欢隋唐时期或者对这段时期发生的故事满怀兴趣，不妨来亲自体验这款3D变形之作。







五大职业装备变形前后对比



游戏类型	2.5D武侠
运营公司	网易
目前状态	试剑封测
官方网站	wh.163.com

以西游记为背景的回合制游戏，譬如《大话西游》系列可以说是网易自主研发的金字招牌，而在MMORPG日益注重打击感的今天，网易团队也先后推出了多款即时动作游戏。其中，以大唐时期为背景，并于近期启动试剑封测的《武魂》可以说是眼下最受关注的作品！这款由网易精英团队历时3年研发的2.5D网游，吸取了包括《暗黑破坏神》在内的多款动作类游戏的特点。同时，游戏角色的成长方向也有不少自由选择，可谓是PVP、PVE兼备，竞技与休闲并重。



水面上也能战斗



还记得碧血剑里拍水战斗的场景吧

高品质的战斗体验

打击感可以说是《武魂》最大的卖点！为了突出游戏的动作色彩，让玩家体会到到血脉喷张的战斗快感，制作团队动用了包括动作捕捉技术、实体碰撞系统、打击判定等多类手段。在游戏中使用不同的攻击技能，都能打出不同的硬直、震退效果，同时鼠标右键即可施展轻功的设定也让战斗更加飘逸灵动，不再是呆板地站桩式输出。



这样的场景又让人联想到暗黑了

动作捕捉

《武魂》的职业打击动作可以分为刺、划、挑、劈、撞、砍、气、电等多类进攻手段，在动作捕捉技术的配合下，每种进攻手段都有流畅的动作相对应。

实体碰撞

区别于那些玩家与玩家可以互相重叠、穿透的游戏，《武魂》沿用了《暗黑》系列的人物“实体”设定，这使得游戏中的角色在进行攻击或遭受打击后都有出众的物理效果。

打击判定

所谓的打击判定，不仅仅是使用不同的技能可以给目标造成不同程度的硬直、震退效果，还和被打击目标的距离有关。譬如：七煞职业的玩家发出火焰吐息，其对手则能趁火焰未近身时用轻功避过。同时，游戏还吸纳了《怪物猎人》系列的打击频率的设定，角色的出招、收招都有相应的硬直（前摇、后摇）判定，以此更好地表现击倒、击飞、弹墙、连击等战斗特效。

此外，《武魂》启用的动态光照、动态阴影效果以及和《星际2》同样的3D音效技术也让这款游戏的打击感更上一层楼。可以这么说，游戏虽然是2.5D MMORPG却拥有酷似DOTA类游戏的操作感（小P羊：貌似网易现在也在搞DOTA游戏）。



震飞、击退效果十足

六大门派各具特色

作为一款武侠风浓重的作品，独具特色的六大门派设定也是该作的看点所在。游戏中的六大门派包括：少林、七煞、影月山庄、玄冰、蜀山、蝶花谷，除了少林为纯男性门派、蝶花谷为纯女性门派以外，其余门派均可自由选择男女角色。

有意思的是，这款游戏在创建人物选择职业的时候，还跟玩DOTA类游戏一样，会给出该职业的基本定位以及上手难度方面的提醒。另外，建立角色时还可以进行中原或塞外血统的选择，并以此获得不同的属性加成。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


影月山庄的能量槽叫月能


玄冰门初始是100格能量


蜀山剑派使用内力战斗

和《暗黑》一样，这款游戏中不同职业施展技能消耗的能量也不同，注意看左侧人物色条下方的能量槽，不同职业的能量槽在颜色外观上各有不同，消耗和恢复方式也有差异！

中原血统拥有暴击率、防御值的加成，并可以使用近身击退敌人的破空掌。

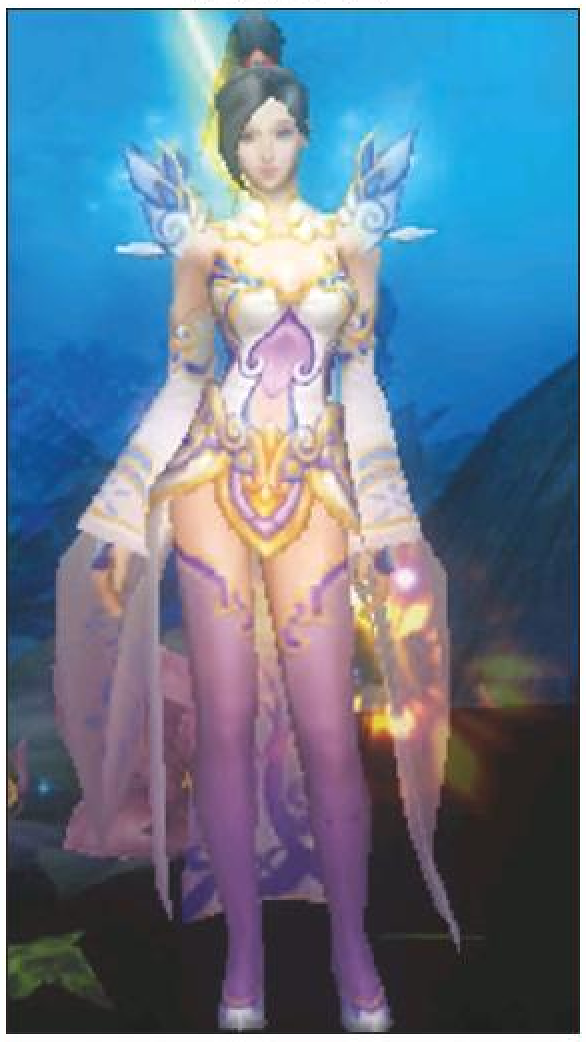
塞外血统拥有生命上限、火属性抗性的加成，并可以使用狂怒技能来提高角色属性。

少林寺



门派定位：肉盾、物理、近战
上手难度：普通
攻击：★★★☆
生命：★★★★★
速度：★★★☆
辅助：★★★

蝶花谷



门派定位：辅助、法术、远程
上手难度：简单
攻击：★★★★☆
生命：★★★☆
速度：★★★
辅助：★★★★☆

七煞教



门派定位：伤害、物理/法术、近战
上手难度：普通
攻击：★★★★★
生命：★★★★
速度：★★★★
辅助：★☆

影月山庄



门派定位：伤害、物理、远程
上手难度：困难
攻击：★★★★★
生命：★★★
速度：★★★
辅助：★★☆

玄冰门



门派定位：伤害、法术、远程
上手难度：困难
攻击：★★★★☆
生命：★★★☆
速度：★★★★★
辅助：★☆

蜀山剑派



门派定位：辅助、物理/法术、近战
上手难度：普通
攻击：★★★☆
生命：★★★★
速度：★★★
辅助：★★★★★

《武魂》的每个门派同时还有不同的职业发展路线，如少林的金刚系和修罗系，分别会发展为坦克职业和半坦克职业，又由于游戏提供了包括6人小队PK、40人团队PK以及72人三方PK等多种竞技玩法，玩家就可以搭配多种类型的团队组合。

海量副本众多休闲玩法

除了上面所提到的两大看点之外，和市面上的那些优秀MMORPG一样，《武魂》同样也有丰富的地下城、副本以及休闲小游戏玩法，譬如目前流行的塔防、迷宫游戏以及偷花等玩法，这些轻松好玩的小游戏可以说是战斗之外的另类升级方式，即便休闲型玩家也能借此快速升级不枯燥。


通过水晶进入神秘的副本


遭遇关羽了



游戏类型	3D MMORPG
运营公司	久游网
目前状态	三次封测
官方网站	xt.9you.com

采用Unreal3引擎开发的《玄天之剑》，是久游历时四年开发的一款玄幻题材3D MMORPG。说起来，这款游戏可是久游走国产精品网游道路上的第三部作品。目前，游戏火热的“三测”即将开启，充满个性的职业、拉风的“坐骑”、酷炫的“兵魂”配合无比华丽的合体技以及独特的“兵魂”养成系统，让游戏充满了独特的魅力。


角色服装造型极其华丽

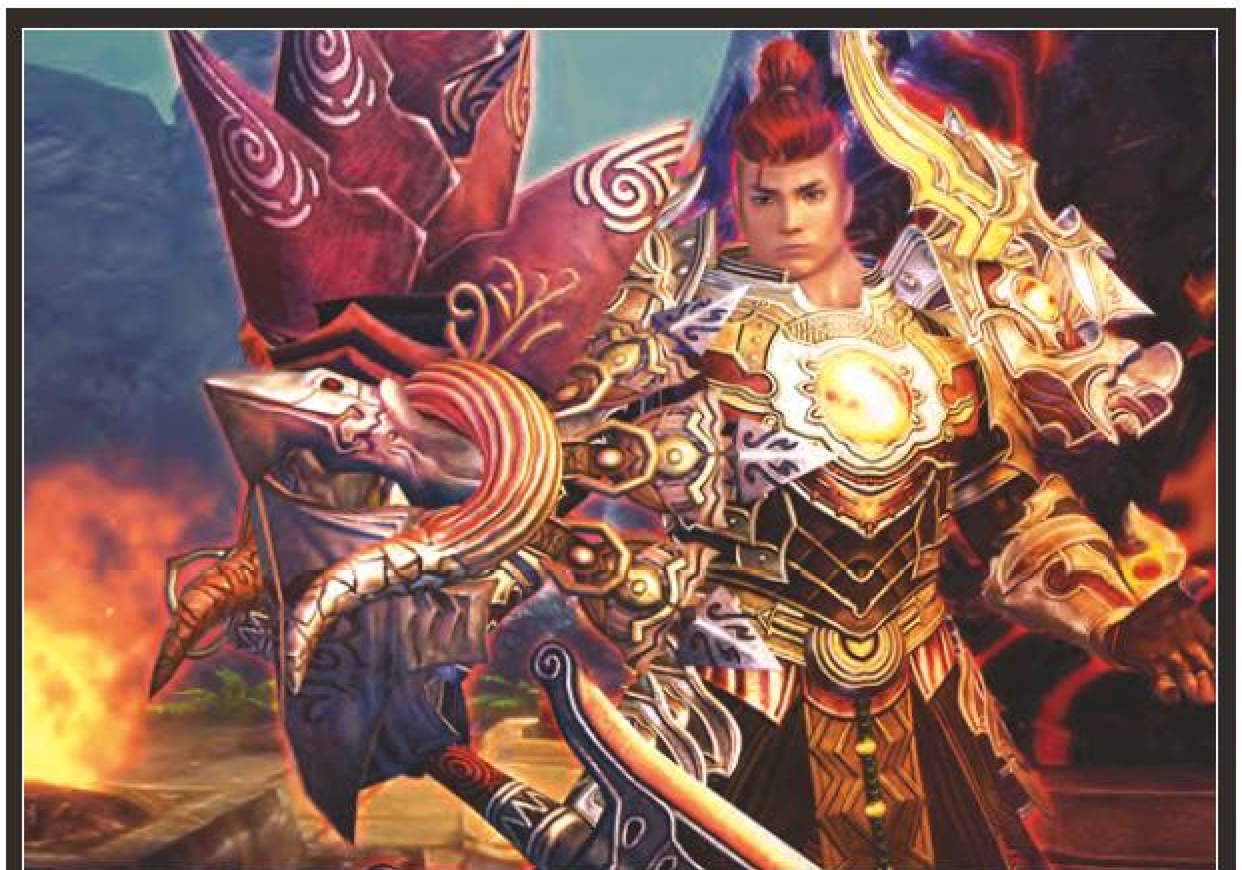
诠释个性至上的星座职业

延续了二测的经典内容，玩家在《玄天之剑》中可以根据自己的星座、血型、属象和色彩偏好进行个性化选择。游戏中的职业分为四种类型，而每一类职业又有两个分支。总的来说，三测在职业设定上更显多样性，在玩法上更符合玩家的期待。


闪闪发光的武器看起来非常强大


金光闪闪的翅膀





霸王

作为战士系职业的霸王，手中锋利的兵刃与强大的体魄，尽显王者之尊！

霸王有着拔山断岳的神力和气吞山河的战意。战斗中他们始终狂飙突进，往而不返，有着“虽千万人吾往矣”的千云豪气。霸王一马当先、挡者披靡的霸气令付对手胆寒心战。转职后的霸王可分支为2种职业，一类是近战物理防御系的宗主，另一类则更加注重于近程物理输出的武圣。

天尊

无疑是《玄天之剑》中法系职业的佼佼者，强大的法系输出也丝毫不弱于战士。

天尊是乾坤阴阳的参悟者，天道玄妙的先觉人。借助对天道的领悟，他们有了移山倒海、呼风唤雨、遁天入地的大神通。转职后的天尊可分支为2种职业，一类是以远程法术输出为主的明王，另一类为远程法术辅助类职业气皇。





星主

牧师类法系职业，作为团队中必不可少的“奶妈”职业，星主自身也拥有着强大的攻击力。

星主是天定的星宿入凡、谪仙转世者，有着通灵的天赋、高贵的血脉，他们的无上神通来自于天帝的祝福抑或诅咒，谪仙的出身也让他们对日月星辰之力有着天然的领悟。转职后的星主可分支为2种职业，一类是以远程法术输出为主的阳魔，另一类为更具飘逸出尘的远程法术辅助类职业月仙。

修罗

行走于人间与地狱边缘的孤独行者，来自冥界的无偿师徒。

对万象世间的犀利洞察，让他们有着桀骜不驯的言行，惊世骇俗的信念，世俗的道德对于他们来说只是无能的掩饰。转职后的修罗可分支为2种职业，一类是近战物理输出型的灭斗，另一类为行踪无定，流星矢羽的远程物理攻击类职业鬼翎。



酷炫至极的兵魂系统

《玄天之剑》中，“兵魂”是一个能为玩家提供增幅属性功能的系统，玩家还可以释放兵魂合体后的全屏秒杀、全屏辅助技能，让战斗更轻松、更迅猛！

在新版本中，兵魂的风格不再只有金属风，而是更具多样性。除了让玩家赏心悦目的造型以外，强大的全屏秒杀合体技更时刻上演着震撼的视觉效果。可以说，兵魂是玩家挑战大BOSS、PVP、PVE的必备武器。



张扬的外观也完美诠释了“个性至上”主义



释放能力时的震撼效果



骑着龙型坐骑从空中飞过，绝对气势惊人



同样的龙型坐骑，这只却很萌

兵魂可以养成

兵魂有着倾注心力的养成、融合功能，玩家可以手培养、亲身见证装备潜能的与日俱增。玩家在进入游戏后能很快接触到兵魂，体验到兵魂养成的乐趣。并且在玩家转职后，还可以体会到更奇妙的兵魂玩法。

各职业均可以转职后再练专职“兵魂”，将其修炼至终极大成。亲手培养的绝世“兵魂”将拥有酷炫、强大的杀伐力。

拉风坐骑演绎空中大战

空战是MMO中正在兴起的一种玩法，在基于Unreal 3引擎制作的《玄天之剑》中，玩家可以无限制地自由飞行，感受全方位切身飞行体验。游戏提供给玩家数十种各有千秋的飞行坐骑和陆地坐骑。骑着拉风的坐骑，在空中大战时，也能引领了战斗风尚、吸引众人的眼球！



各种造型迥异的陆地骑宠

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	竞技格斗
运营公司	腾讯
目前状态	封测
官方网站	xd.qq.com

对于接触过街机、掌机、电视游戏或至少玩过PC游戏的玩家而言，像“街霸”、“KOF”这类格斗游戏的大名简直是如雷贯耳。在网游领域里，其实也不乏打着“格斗”旗号的作品，遗憾的是，这些游戏都不是纯格斗游戏，而随着3月7日《炫斗之王》的首测开启，竞技迷们期待许久的纯正格斗网游已然降临。

动作设计力求酷炫

首先介绍下《炫斗之王》的开发团队——琳琅天上。作为腾讯游戏四大工作室之一，琳琅天上的作品包括腾讯首款百万级大作《QQ飞车》、腾讯第一国战网游《御龙在天》、FPS网游《逆战》等等。而《炫斗之王》可以说是倾注了琳琅天上数年心血苦心打造的格斗力作！

《炫斗之王》在设计每个角色前，都要进行大量的2D动作设计，以确保角色的每个动作不仅流畅、爽快更要酷炫十足。在3月的首发仪式上，制作团队还公布了耗时数月制作的CG动画，将游戏“激、斗、爽、炫”特点展现得淋漓尽致。





首登场的五大角色



仓木薰 KURAKI KAORU

招式流派：超能力流

特色解析：这一角色和KOF中的经典人物——麻宫雅典娜有不少相似处。仓木薰可以释放类似“精神力球”的能量球攻击对手，暴气状态下的全屏攻击不仅绚丽而且威力十足。



布雷泽 BRAZEL

招式流派：混乱之力

特色解析：布雷泽可以甩出黑色火焰，其暴气之后的大招“无尽的冲击”可以消耗对手半数以上的生命值。此外，布雷泽霸气的笑声和酷似八神的造型势必受众人青睐。



艾尔·布鲁 ELL BLUE

招式流派：电能觉醒

特色解析：艾尔·布鲁的技巧和布雷泽看起来有不少相近之处，但其出众的连击能力（可达10连击以上，且可以在空中连击）以及瞬闪能力又令他显得格外的与众不同。



月影 T.K.

招式流派：本能

特色解析：暴气状态下的必杀二连足足可以打掉对手半数以上的生命值！狂妄的造型让人不仅将其视作长发、发狂版的八神庵。



玄武 SHANWOO

招式流派：自由搏击术

特色解析：高大威猛的玄武最擅长近身格斗，其不少招数都令人联想到KOF中的大本五郎，在贴身肉搏战中，玄武甚至还能使用类似“升龙”的招数将对手挑飞。


仓木薰惨遭T.K.的利爪袭……鄂……击


这个应该就是萝莉最华丽的全屏攻击了！


看动作是不是很像八神呢？

在操作上，《炫斗之王》除了↑↓←→四组方向键外，还有四组技能键，八类功能键组合可以实现包括疾跑、急退、空中防御、翻滚等数十种姿态！


从目前公布的游戏画面来看，游戏远不止五大角色

自动匹配战网

竞技游戏中，匹配系统同样是个值得关注的内容。在这一点，《炫斗之王》也有令人眼前一亮的设计！该作拥有的自动匹配战网，会根据玩家的每局对战情况给予其一个战力值（这一系统是对玩家隐藏的）。当玩家使用自动匹配功能时，系统将把战斗力相近的玩家将匹配在一起，最大限度的保证交战双方处于同一水平，让玩家充分体会到旗鼓相当的对战乐趣！







绚丽的舞台，阿拉伯风格的街道、亚马逊遗迹风格的基地……众多游戏场景也是该作的一大亮点！

两大战斗模式开放

在3月的首测中，《炫斗之王》开放了“房间模式”和“组队模式”这两种不同的玩法。“房间模式”下，玩家可以邀请朋友一起对战，一同切磋、练习不同职业的操作技巧和手感，而“组队模式”则分为组队匹配战和组队房间邀请战，两类玩法均采用3V3车轮战的模式，供玩家或战队不断攀登实力巅峰！

最后，还要一提的是游戏的体积。从官方目前公布的资料来看，《炫斗之王》的客户端仅仅只有微小的300M，为了让玩家们得以享受最纯正的格斗网游，研发团队还对游戏做了大量优化设置，即便在低配置的机器上运行《炫斗之王》，也能流畅无比！

不知道是不是尝到LOL的甜头，腾讯的游戏现在真是越来越突出竞技色彩了，说不定以后我们会在WCG上看到《炫斗之王》呢。



游戏类型	3D MMORPG
运营公司	思享网络
目前状态	封测
官方网站	zs.okjoys.com

热血PK，玩的就是爽！宅男玩家作为国战网游的死忠，他们对PK快感的苛刻程度绝不亚于对妹纸的执著！2.5D大型国战新游《战殇》的出现将彻底粉碎“RMB玩家独享战斗激爽”的不公定律！作为一款热血即时制、多人强PK的RPG游戏，“最大化玩家的战斗快感”是《战殇》的最高制作要求。从丰富百变的战斗玩法、变换自如的二阶技能、双线立体的成长通道、舒适贴心的视觉体验四大方面，真正意义上实现每个玩家都战得爽、打得欢的PK国标！

4月18日，《战殇》将正式开启对外首次封测。无论你是哪种玩家都能在《战殇》世界中，变身惊艳四座的战场“狠角色”！



门派选择画面

玩法百变料狠足

游戏玩法是否足够丰富，是战斗是否爽快的最决定性因素！《战殇》本次推出的版本，将为玩家开启90级的等级上限，5大门派如数亮相，开放的系统玩法也多达10几个。作为首测版本，《战殇》的整体完成度相当惊人，从而保证了玩家可从众多玩法中完美体验最血脉贲张的战斗快感！

PVP是《战殇》的主打玩点。封测将推出国战、地图争夺战、杀戮战场、战神殿等多个大型热血强PK玩法。为了进一步提升战斗酣畅度，《战殇》在大型战斗过程中，还特地强化了两大亮点。

五大门派原设



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

亮点一：大型PK≠人海混战

《战殇》的大型PK玩法，更重视团队协作的战术战略。以“杀戮战场”玩法为例，偌大的灵隐寺中，暗藏着多种增益或减益的BUFF效果。这些效果，都需要玩家找准时机、主动激活方可生效。激活十八铜人阵，能令自身获得增强攻击、防御、命中等好处。如果发现己方队伍莫名其妙地持续掉血，很有可能是敌方激活了阴阳柱，送给你一个杠杠的减益效果！所以，团队成员需要综合考虑自身位置、敌方站位、双方伤亡等情况，判断最佳时机启动这些效果，在关键时刻甚至能扭转局势，为团队带来以少胜多的意外惊喜。



战斗效果拔群

亮点二：难度分级=人人享乐

但凡玩过国战PK的玩家，都不能幸免地被“体验”过遭大号狂秒的挫败感！《战殇》在部分PK玩法中，实现了按玩家等级分配作战地图。同一场景，玩家面对的都是旗鼓相当的敌手，确保了低级玩家也可100%投身战斗，而不是一味送分挨打。

在等级成长玩法方面，《战殇》也一点都不含糊。家族考验、尤魂塔、斗转星移等PVE玩法，让玩家轻松获取海量经验奖励。此外，在封魔、粮草支援等任务玩法中，玩家还能通过“封魔令”、“押送令”等特殊物品，刷新奖励等级，获得额外的经验加成，实现超爽光速升级。

二阶技能随心变

爽快的PK战斗，当然少不了出色的技能系统。《战殇》推出的二阶技能体系，不得不说是PK界的一大革新！

所谓的二阶技能，指的是同一技能，可产生两个截然不同的施放效果，而不是像其他游戏，升级技能后，仅仅是在几率上、伤害上表现出微小的差异提升。举个例子，《战殇》近战门派“神武营”，其中一招“金戈铁马”技能就具有以下两种效果：1.蛮力冲撞，让自己瞬移到敌方面前，砍杀敌人造成直接物理伤害；2.蛮力拉扯，把敌人束缚，瞬间拉到自己跟前。在实战中，这两种效果均能产生不同的效用。当敌人孤身作战时，使用蛮力冲撞，可攻其不备，杀个措手不及；当敌人组团出现，使用蛮力拉扯，能把敌人拉入我方阵中，逐个击破。



职业技能有很不错的特效

玩家只要达到一定技术，就能享受到二阶技能带来的战斗乐趣，在两种技能效果中实现随心切换。同时，利用二阶技能体系特色，每个门派都可搭配出过百种技能组合，突破了僵化的出招次序约束，避免了让对方摸清套路的危险，让玩家的战斗快感在操作性、趣味性、可玩性方面，获得质的飞跃。

立体成长双通道

越来越多的玩家意识到，那些号称免费的游戏，本质上依然是各种砸钱拼爹的富人玩意。名目繁多的收费道具，为游戏带来了致命的不公平，也扼杀了游戏的寿命和乐趣。无论你等级多顶尖，技艺多纯熟，RMB小白的一个喷嚏可能就把你击倒。

《战殇》划时代的立体双通道成长模式，提出了“时间换金钱”的游戏新经济概念，“RMB为王”彻底成为过去。利用特有的绑金系统，非RMB玩家能通过在线时长、积极参与活动等绝不耗钱的方式，赚取可购买商城任何道具的绑金。此外，绑金还能兑换成游戏银两，直接用于支付各种装备升级、技能学习开销。更让人欣喜的是，游戏中所有极品武器、高级装备，也能通过活动有几率获取。全面保障RMB与非RMB玩家的游戏平衡，人人都能成为战场高玩，畅享PK之乐。

细腻画质零疲劳

团战激斗，对战况的及时掌握尤为重要。稍一揉眼分神，就有可能让你错过关键，优势尽失。为了尽可能降低玩家视疲劳，《战殇》匠心独具地提出了“真色彩、低饱和”画面概念，并秘密招募百名眼神犀利、阅游无数的高端玩家，组成“疲劳测试团”，考验游戏画面的视觉舒适度。不及格的场景将回炉返工，直到所有玩家满意为止。

《战殇》还首次将只被应用到电影大片的3D实时渲染、多层复合、动态粒子等顶级特效，全面应用到画面制作中，务求打造出最华丽多彩、层次十足的视觉盛宴，全线增强战斗刺激感！



雍州



两洲交界场景

最后，对战人数的多寡，同样也影响着大型国战PK的爽快程度。首次封测的《战殇》，是否仅仅是百来号玩家间的小打小闹？

NO！NO！本次《战殇》封测，将通过媒体、官网、微博等多渠道，发放近万个激活码。此外，已激活的玩家在角色到达30级时，还能额外获得分享激活码，呼朋唤友一起来战，共同畅享《战殇》激斗PK的极速心跳！



游戏类型	2D回合制
运营公司	中青宝
目前状态	封测
官方网站	zbx.zqgame.com

“要是觉得西游题材的游戏已经同质化到令人发指的程度，也许看看东游记能起到治愈效果”，就在今年3月，中青宝的《醉八仙》打着“治愈系”的牌子开启了醉萌封测。正如官方宣传的那样，该作是一款以中国传统神话“八仙东游记”为题材的2D回合制网游。那么，它将以哪些玩法来治愈玩家的心灵呢？本期就让我们一起来看。

结合八仙传的庞大神话世界

以八仙传为蓝本的《醉八仙》，给玩家展现的是一个神、魔、仙、人、妖五族共存的世界。游戏中的每个种族对世间万物都有独到的见解，然而一部天地奇书《天书宝卷》的出现却引发了昆仑大战。《天书宝卷》最终散落凡间不知所终，直到宋朝八仙凡人修圣后，《天书宝卷》才再度现世，而玩家则将在八仙的指引下，肩负起化解天地劫数的重任。

正如游戏背景所描述的一样，《醉八仙》设定了五大种族十类职业供玩家选择，不同种族门派除了战斗定位不同外，还拥有独特的天赋。



接引仙子





游戏过程中经常会受到八仙们的“照顾”



游戏中的不少怪物也有很萌的造型

魔族



万魔渊 擅长范围性的物理攻击。

门派天赋：武器耐久消耗减少25%，使用技能真气消耗降低20%。



修罗门 拥有强大而稳定的单体物理攻击力。

门派天赋：能精确地撕破对手的防御，物理攻击的命中率增加10%。

人族



无影门 能对敌人造成持续性的固定伤害，并能降低其生存能力。

门派天赋：非战斗状况下服用药物效果增加20%。



巫月岭 能对敌人造成持续性的百分比伤害，并能降低其攻击能力。

门派天赋：对毒免疫。

仙族



雷云山 对单体的法术伤害和爆发力方面极其优秀。

门派天赋：守护逃跑几率降低10%。



九华仙境 拥有多样化的范围法术攻击技能。

门派天赋：法术攻击百分之百命中。

神族



神霄派 擅长应急治疗，能提高队友的攻击能力。

门派天赋：非战斗状况下服用药物效果增加20%。



玄天宫 擅长持续性的治疗，能提高队友的生存能力。

门派天赋：战斗获得的金钱增加5%。

妖族



百花谷 擅长范围性的封印效果，敏捷尤其高。

门派天赋：速度会随心法惑魂术的等级而提升。



孤鸣涧 具有对单体的强大封印能力，并能造成减益效果。

门派天赋：天生擅封，封印效果可以重叠，最多两种。



雷云山强大的法系群伤技能让战斗变得更加轻松



从地图中心的开封府就能猜到游戏的剧情发生在宋朝



骑着宠物去寻找地图中的宝藏



即便是小毛驴也能飞天

萌宠玩法同样丰富

宠物可以说是回合制网游的标配，《醉八仙》也不例外。游戏中的宠物包括守护和坐骑两类。

守护 作为玩家的战斗伙伴，在战斗中排列在队形最前排。战斗时，每个玩家同时只允许召唤出一只守护，它们可以对敌人进行攻击、也能使用法术和物品。游戏中获得守护的主要方式是降服怪物，玩家可以对守护的资质，成长，技能等各个方面进行培养，还能通过守护塑骨改变其外形，这一设定在同类游戏里算是首创。从此，玩家再也不用为自己拥有的强力宠物外形不够俊美而遗憾了。

坐骑 不仅仅是游戏中的骑乘工具，还能提升玩家的各项能力，包括人物属性、守护属性、移动速度等。值得一提的是，游戏中的所有的坐骑都能培养成飞行坐骑！

天气也能决定输赢

为了突出游戏世界的真实性，《醉八仙》还将真实世界里的气候因素引入游戏中。利用粒子效果打造的天气系统带来的不仅是晴雨无常、风云变幻的游戏画面，气候因素还会影响到玩家的技能效果。譬如在“冰雪”天气中，封印类和诅咒类技能的成功率提高10%，而在“迷雾”天气中，玩家的封印类和诅咒类法术的成功率会下降。抓住气候改变的时机，速战速决无疑为该作增添了更大的策略色彩。

除了以上介绍的主要特色之外，玩法更有趣同时挑战难度更高的各色副本、记录玩家游戏成就的卡牌系统、衡量玩家境界的修仙系统以及帮派、商业、生产这类互动系统也是这款游戏的可玩点，如果你喜欢Q版回合制游戏，那么切勿错过这款“醉萌”之作。

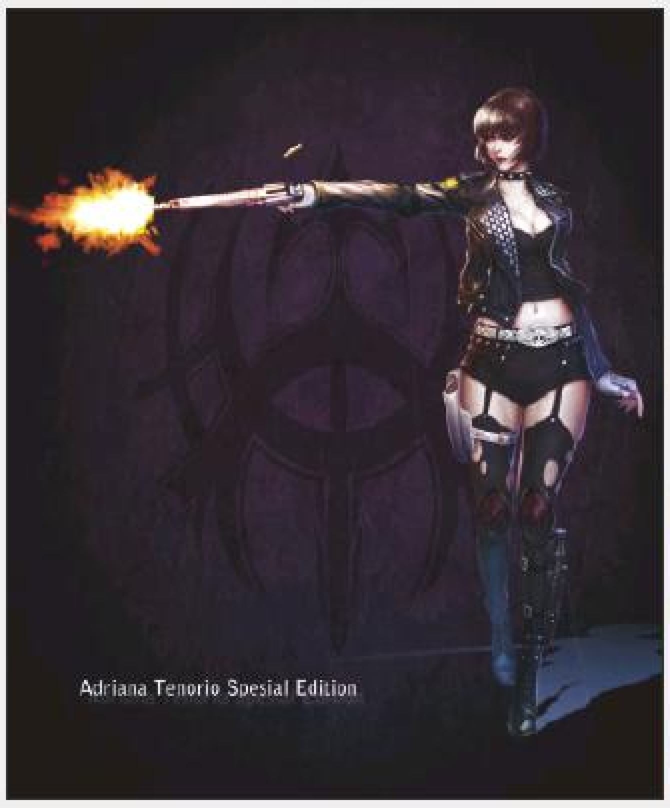
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

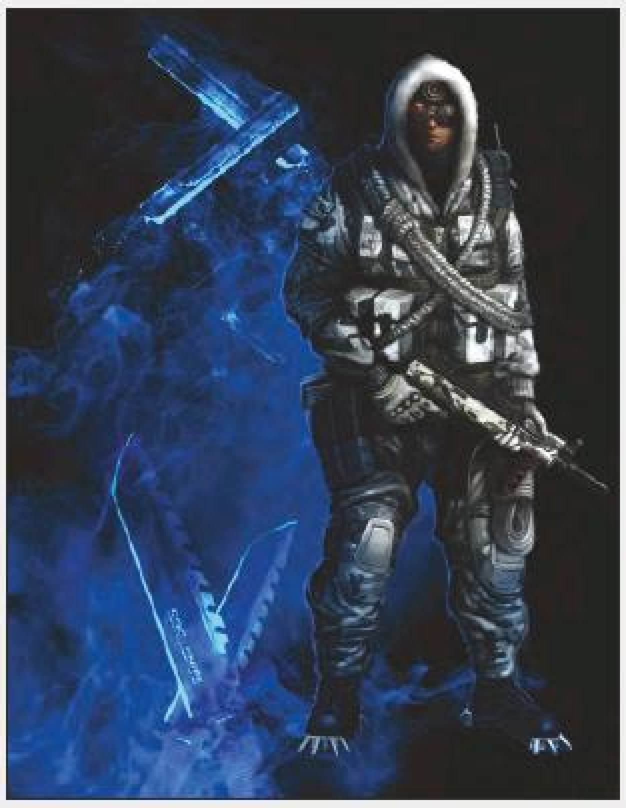


游戏类型	FPS网游
运营公司	天希网络
目前状态	内测
官方网站	wf.tciplay.com

喜欢玩FPS游戏的人都懂一个通用的道理：积分是可以刷的、金币是没有用的，而在OL化的FPS游戏中，当金币用户遇见RMB用户，注定了完败的结局。不过这一令人尴尬的局面有望被打破——2012年3月，FPS网游生力军《狼队》推出金币商城，金币售卖的武器属性全面上升、金币纹身及臂章全面销售。自此，金币玩家将逐渐雄起！

这款由韩国网游公司softny和中国盛科达人联合研发、中国上海天希网络代理的FPS网游，于2011年底正式与玩家见面。作为FPS题材的新生代网游，《狼队》具有唯一的"狼"性定位、独特的变身系统和丰富的战斗模式，特别是独特的"双视角模式"（具有第一人称与第三人称视角）令其在FPS游戏井喷的2011年迅速站稳脚跟。下面我们就来看看，在《狼队》新推出的金币商城中，我们能够发现哪些惊喜。













狼队新版一览

帅气狼人纹身

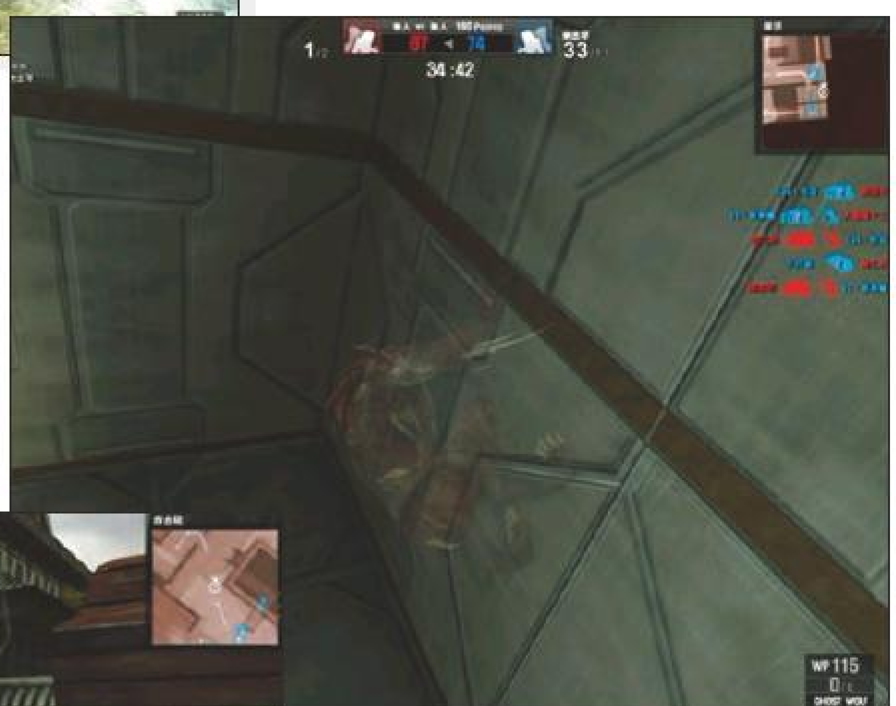
帅气的背部纹身纳斯卡，你怎能不心动？狼人护甲全面提高2%。攻击力、攻击范围、保持护体提高5%，狼人速度+7，改变狼的速度提高7%，狼人僵直时间减少7%，金币购买性价比非常高。

狼人勇士臂章

诱人的勇士臂章，献给最勇猛的战士。狼人护甲、攻击力、攻击范围提高5%，保持护体提高2%，改变狼的速度有4%的提升，狼人僵直时间减少4%，狼人速度+4。与纹身搭配使用，是狼人的制胜法宝。

金币武器属性上调

AKEI-47 ST、EM-3 P、EMO4 St等金币武器属性上调。在连发力、准确力、射程、有效射程、伤害、爆头伤害、穿透力等方面大幅提升。



等级限制功能上线

为防止出现虐杀、恶意刷房等现象，新版本中《狼队》加入了等级限制功能：当房主在创建房间时，可对参与者的军衔做出要求。不同阶段可设置的限制等级不同，最高限制军衔为元帅，最低限制军衔为新兵，同时系统会根据房主本身的军衔进行相应的设限，以保证所有参与者都处于相对公平的环境中。

《狼队》狼人玩法解析

僵尸模式之所以能吸引大家的眼球，是因为初见时的新鲜，而长时间面对狰狞的僵尸，大家都会审美疲劳的，而狼人的出现，将打破了僵尸的"垄断"地位，为FPS注入新鲜血液。

狼人能力

能隐身、能自爆、能蓄力攻击，特殊形态下还能掌控全场！这就是狼人的强悍特性。玩家变身成狼后，不复僵尸的僵硬而实现快速移动，甚至可以做出攀爬、悬挂等不可思议行为！而冰冻狼、灵异狼的特殊技也史无前例的让远程攻加入了《狼队》的大家族，让狼也可以控制人！



生化模式的问世，让FPS进入了一个崭新的时代，而《狼队》的问世彻底改变了日益乏味的生化模式，玩家可以由人形态主动变身成狼形态，撕裂对手，使游戏更加有趣。



游戏类型	3D MMORPG
运营公司	天希网络
目前状态	公测
官方网站	www.wushuangol.com

2012年3月，日本光荣公司旗下知名游戏大作《真·三国无双Online》高调更新了新版本“龙神乱舞”。据日服试玩党的消息称，“龙神乱舞”版本主要以新剧本“夷陵之战”为开端，展现“魏蜀吴”三分天下的较量，包括新套装、新武器、新系统、青龙神兽BOSS在内的诸多游戏内容，令无双迷大呼过瘾。这款鼻祖级动作网游在中国则由上海天希网络技术有限公司代理，相信不久后，国服玩家也能体验到该版本内容。

龙神乱舞资料乱弹

陆逊是三国时期一位杰出的军事家、政治家。他智谋非凡，才略过人。在夷陵之战中，他用以逸待劳的方法，阻挡了蜀汉军的强大的攻势，并在最后以人数弱势的情况下取得了夷陵之战的胜利，最终奠定了魏蜀吴三分天下。在《真·三国无双Online》中，陆逊同样有着较高的玩家人气。而新的剧本“夷陵之战”中，各势力的较量将更加白热化。





人中吕布、马中赤兔。无双人气王吕布的方天画戟一经问世，便刮起了一阵“方天画戟”风暴。继方天画戟之后，又一款新武器即将问世。东吴大将吕蒙的爱戟，定会刮起一阵“断戟”风暴。



旧版炼成系统能让玩家的武器装备得以提升，而此番的“传说化”功能将让武器、服饰、道具更上一层楼。通过家中自备的炼成器械，或者前往市场使用共用设备，都可以完成“传说化”。



相信玩家对之前在昆仑山登场的“女娲”和“伏羲”还记忆犹新，“龙神乱舞”登场的新BOSS一定能满足大家的要求。配合打败青龙，就能获得制作传说服饰的各种素材。

国士无双激战为王

12VS12的乱战已经让大家体验到《真·三国无双Online》战场之宏大、战况之激烈，而“龙神乱舞”新推出的25人超豪华战场，更是把战斗的境界推向了最高峰。更有趣的是，新版“国士无双”中玩家即使被对手击败了，也不会马上退场，而是随机变化为游戏内的各种NPC参与战斗、干扰存活的对手，更可变为BOSS青龙出没在战斗中，大大提升了游戏的乐趣。



在自己的屋后开辟一块远离喧嚣的世外桃源之地是每个武将的理想。新版本中，通过扩张已有的庭院，可开始种植花草树木。庭院内种植的植物可收获，得到的素材可制作特殊的消费道具、染料。







2012年对于《真·三国无双Online》来说，注定是不平凡的一年。龙神乱舞的强袭，给目前动作竞技网游注入了源源不断的活力。那么，让我们一起期待新版本“龙神乱舞”的登场，一起享受战斗带来的快乐。

小编玩什么?











2012年4月 电攻网游风云榜

1
星期四





10
星期六

15
星期四





24
星期六



31
星期六

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

注册就能玩，绝对不删档

热门网游测试时间表

2012年3月中旬——4月初

4 期日

5 星期一



1 期日



14 星期三

8 期日

19 星期一

5 期日

26 星期一



1 期日



4 星期三

4月十大新游期待榜

排名	游戏	网址	趋势
1）	斗战神	dzs.qq.com	↑
2）	剑灵	bns.qq.com	↓
3）	第九大陆	c9.qq.com	↓
4）	笑傲江湖	xa.wanmei.com	—
5）	斩魂	zh.163.com	↑
6）	桃园	ty.playcool.com	↑
7）	巫师之怒	allods.ztgame.com	↑
8）	千年之王	qn.sdo.com	—
9）	DOTA2	www.dota2.com	↑
10）	风云传奇	fy.2211.com	↓

4月十大网游排行榜

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

游戏名称	游戏评分
御龙在天	CGWS:8.33分
功夫英雄	CGWS:8.14分
神仙传	CGWS:7.99分
大宋	CGWS:7.85分
寻龙	CGWS:7.81分
水浒无双	CGWS:7.69分
三国战魂	CGWS:7.62分
天骄3	CGWS:7.56分
新誓记	CGWS:7.55分
圣境传说	CGWS:7.52分

4月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
易游戏	www.yiyouxi.com
圣痕幻想	onee.hagame.net
星之物语	ss.qq.com
神仙道	sxd.xdwan.cn
烽火战国	zg.qq.com
盛世三国	sg.xd.com
龙将	long.37wan.com
热血三国2	sg2.ledu.com
麻辣三国	sg.joyct.com
仙境幻想	xj.kunlun.com

我是女人我骄傲 向游戏里的妇女致敬

两千多年以来，重男轻女的风俗，父传子，兄诏弟，那些个传统鼓吹的“三从四德”使广大妇女长期以来不知蒙受了多少苦难，哪怕是为妇女专门设立的三八节也被当成是辱骂的字眼。借着本次游戏专题，我们向奋斗在游戏里的女性角色致敬。



姓名 菲奥

职业 店长兼服务员

特色 勤劳上进、自力更生、极具生意头脑

贡献 让即将倒闭的餐厅和酒店起死回生

菲奥，是一个漂亮的女孩，游戏中管理一家餐馆和酒店，游戏的操作很简单，拿菜单、送菜、结账、收桌子等，考验操作的速度哦，根据客人的满意度，可以得到不同的收入。从小饭店一直开到豪华西餐厅，菲奥付出了比一般人更多的汗水。



姓名 Anya

职业 女特工

特色 勇敢正义，号称女版007

贡献 拯救世界

游戏通过虚拟键控制移动和射击，比较简单。画面比较复古的横版动作射击游戏。游戏的背景是在第一次世界大战期间。Anya在无意中得知了一个秘密生化武器实验室，一旦这个实验室失控，可能会毁灭整个人类，于是她将要阻止实验室的研究。



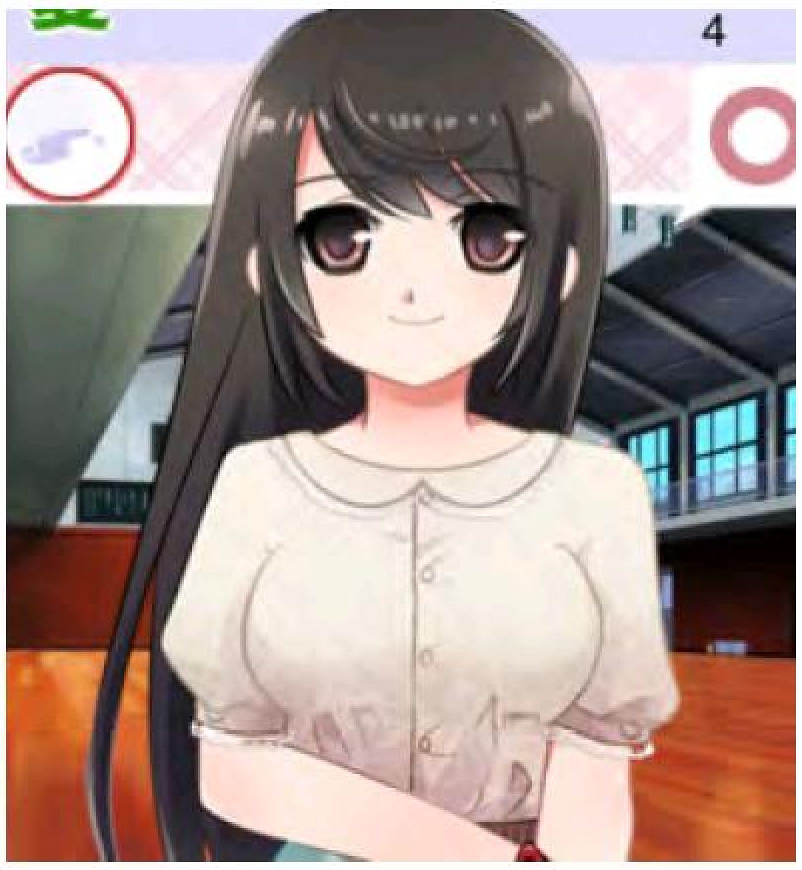
姓名 雅诗

职业 家庭主妇

特色 美丽善良，勤劳专一

贡献 精心照顾自己的男友

使用有限的行动值通过短讯，礼物，约会和各种各样的活动来增加亲密度，感受与雅诗的恋爱互动。利用iOS内建的时钟功能，配合现实的时间与季节，创造永久持续的「恋爱生活」。



姓名 维多利亚

职业 律师

特色 能言善辩、智慧过人

贡献 揭开各种谜团，将犯人绳之于法

作为律师，维多利亚查看各种文档记录和收集各种证据，在法庭上，她可以当场提出问题和反对来进行案件分析和质疑，如果你得到了一些关键性证据，也要记得及时的拿出来进行举证哦。游戏语言是英文，这点略有遗憾，但是摸索着半猜半赌的玩下去。





姓名 春丽
职业 国际刑警

特色 武艺高超、真正的巾帼不让须眉

贡献 凌厉的腿技，最终磨练出属于自己的格斗流派

春丽小姐是一位美丽漂亮的国际刑警。为了替被妄图征服世界的邪恶头目维加所杀害的父亲报仇，她毅然决然地加入了刑警这个行业。温柔善良的她经常为了失踪的父亲而落泪。 春丽小姐除了精通中国拳术和格斗技能外，还以第6位的成绩在国际警察射击大会上获奖，并获得了"世界最强女性"的称号，是个非常有实力的女性格斗家。她独立研究父亲传授的拳法，加入自己的理解，磨练出纯熟的跳跃技能，形成了独特的春丽格斗，其中最为突出的就是其脚力、平衡性以及掌气的运用。



姓名 Lillian
职业 通灵师

特色 拥有能与鬼魂对话的天赋

贡献 和一股黑暗力量抗衡，救出自己的师傅和朋友

Lillian会在地图上找寻线索，每一个场景里都会有若干张地图，地图和地图之间有着千丝万缕的联系，主线剧情里有很多重要的道具都必须结合很多张地图里的线索才能得到。例如想开一幢别墅的门，没有钥匙，系统提示在院子后面的灌木丛里，树丛荆棘太多又需要锯子，后门储藏室又会有新的线索。



姓名 恶魔女王
职业 恶魔

特色 身材火爆，性感撩人

贡献 任何人在地面前都是仆人和玩物

一款生存类型的动作游戏。玩家们需要控制恶魔女王，干掉那些入侵的敌人。每你干掉敌人时会有金钱奖励，那些金币可以让你购买威力更大的武器，帮助你干掉更多的敌人。游戏画面有些复古，手绘的风格。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





星际战机：杀戮之战

价格：￥12.00 容量 53.9 MB

平台 iPhone iPad（iOS 3.1以上）

一款横版卷轴的2D射击游戏，游戏里面你需要驾驶你的星际战机，渗透到敌人的星球轨道上，战胜敌人，摧毁他们的战机。你的飞船配备装甲，能源以及强大的武器，尽自己的权利保护整个星系的生存。







钢铁之翼

价格：免费 容量 58.4 MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

一款飞行射击游戏，但又加入了躲避障碍物的元素，在攻关过程中，玩家不会遭遇敌人无穷无尽的弹幕攻击，取而代之的是不断出现的障碍物。玩家需要一边射击一遍躲避，只要撞到障碍物就会Game Over。全3D的画面还是很容易让玩家们沉迷其中去挑战更高分数的。





浴火银河2

价格：￥68.00 容量 519 MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

具有角色扮演色彩的3D飞行射击类游戏，是继前作浴火银河的第二作，由德国顶尖手机3D游戏开发商Fishlabs研制，并采用了其独有的开发引擎ABYSS，在手机3D游戏中处于技术绝对领先的地位，效果甚至能够赶上PlayStation，在浩瀚的银河中，玩家可以在数十个空间站点之间遨游，执行多样化的艰巨任务，并且可以购买更先进的飞行器进行作战。





男人都爱打飞机 飞机游戏大集合

从小到大小编都很喜欢打飞机……游戏，由FC的1942、沙罗曼蛇到DC的斑鸠再到街机的雷电，那种自由翱翔的爽快感和高度临场感，能有效刺激肾上腺素以致达到一种满足感，相信很多男性玩家都有着这样的偏爱。但由于自身经济状况的限制，坐飞机都难更何况开飞机。因此小编每天只有对着游戏屏幕打飞机过过瘾来缓解自己的寂寞和无奈，今天介绍的飞机游戏里既有横版的，又有模拟真实飞机的；既有跟敌机战斗的，又有纯粹开飞机兜风的，玩法多种多样，总有一款飞机适合你来打。

Shogun

价格：免费　容量 19.2 MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

由int13推出的一款未来科幻题材射击游戏。作为一款新作品，本作并没有像同胞《ARDefender》那样采用实景技术，而是在表现方面类似于CAVE游戏的风格，漫天华丽的弹幕让人喘不过气来，非常刺激和带劲。　游戏没有提供不同攻击种类的战机供玩家选择，而是将不同战机的武器功能集合在一架战机身上，并且在游戏中你可以在任意时间进行切换。武器类型有散射、激光跟踪武器，以及EMP、增加辅助攻击的小飞机和BOOM。



搏击长空：制空霸权

价格：￥30.00　容量 360 MB

平台 iPhone iPad（iOS 5.0以上）

这是一款由南梦宫开发的飞行模拟游戏，主要是针对 iPhone 4S 以及全新 iPad 用户，只有在全新 iPad 才能真正感受到游戏的紧张刺激，体现出游戏画面的细腻，但是它同时也兼容旧设备。游戏已经达到了“游戏平台的画质”，一共 40 多架喷气式飞机配置，玩家可在 400 万平方英尺的地图上展开空战。



航空指挥官：飞向宇宙

价格：＄0.99　容量 31.0MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

指挥官，通过制定飞船的飞行路线，使飞船安全着陆!游戏相对前作有了非常大的改变，有了新的玩法模式、增加了飞船的种类、强化了社交功能。各个方面来看这款游戏都没有辜负“Flight Contro”的大名。





EnbornX

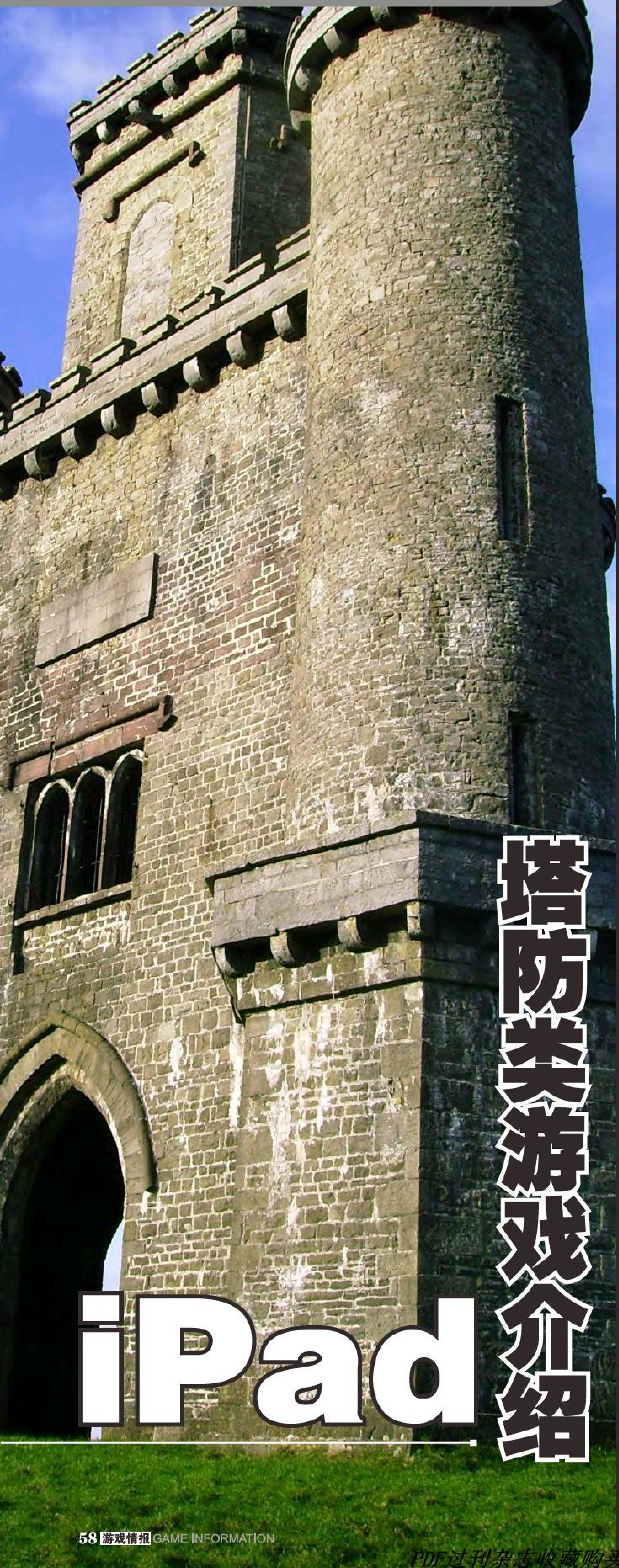
价格：￥12.00　容量 31.6MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

在EnbornX的故事背景中，地球笼罩在巨大未知机体的攻击之下，故事的主角人形机体Enborn-X是拯救世界唯一的希望。玩家必须操纵Enborn-X将巨大的机体打退，并且摧毁藏在它们体内的邪恶能量球Enborn。每次毁掉一个Enborn，它就会衍生出一个新的巨型机体发起猛烈攻击。尽可能多的摧毁Enborn并用最短时间过关赢得高分就是玩家的目标。







iPad塔防类游戏介绍



小小防御者 TINY DEFANCE

容量 135 MB 平台 iOS 3.2 或更高版本
类别 横版塔防 评分 ★★★★ 4分

TINY DEFANCE是一款类似于植物大战僵尸的塔防类游戏。讲述了一群机器人保卫自己卫星防止外星机器人入侵的故事。画面采用Q版机器人造型，截图做图标感觉相当不错。随着游戏的进程，剧情的深入，难度也会循序渐进的加大。同时，新机器人和新技能和升级条件也随之慢慢开发出来，可玩性很强，容易让人继续玩下去。玩不下去的话通过刷简单关卡的游戏以升级技能，降低过关难度。有简单的上手指导。玩过植物大战僵尸的同学玩起来毫无难度。弱点是游戏玩多了之后感觉会有点卡，特别是敌人大量涌出的时候。待机之后再开，偶尔会进入死机的状态。





ZAP ATTACK

容量 6.2 MB 平台 iOS 2.2 或更高版本
类别 射击塔防 评分 ★★★★ 4分

同样作为一款塔防游戏，ZAP ATTACK更应该算是一款射击游戏。与前几款游戏的通过策略战术布置来赢得游戏不同，ZAP ATTACK更要看玩家的反应能力和射击的准确性。随着游戏的深入，会出现新的武器和新的敌人。游戏场景比较大，以至于敌人的人物看上去比较小，放大后会比较模糊。每种武器都有其特别之处，巧妙的配合是打死敌人的关键。但是如果手指太粗，按不准的话，那就悲剧了。一个手指就能玩，点击或者滑动，操作简单。手指一挥，僵尸倒地一大片，十分流畅。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



要塞围城 Fortress under siege

容量 34.6 MB 平台 iOS 3.1 或更高版本
类别 攻城塔防 评分 ★★★ 3分

一款以攻城防御战为主题的塔防游戏。游戏元素多样，有精致的剧情，多样的兵种，增加各种能力的建筑物以及升级系统。过关需要一定的排兵布阵的技巧，否则就只能靠长时间的刷钱升级兵种了。Q版的画风最有爱了。唯一遗憾的是兵种差别不大，经常分不清什么是什么兵。对于可以升级，造建筑的游戏最有爱了，而且是中文的界面，对兵种和建筑物的了解也会更加方便一点。有新手说明，上手简单。弱点是人物太小，又不能放大缩小，经常会相出现选不中或者选错等操作错误，很是郁闷。战斗时候不能加速，看着敌人从远处慢慢的走过来很是蛋疼。







怪物防御战 Monster Trouble

容量 153 MB 平台 iOS 4.2 或更高版本
类别 自由塔防 评分 ★★★★ 4分

讲述了一群农民包围自己的村庄，避免被郊外的魔兽践踏房屋和村庄的故事。随着时间的进行，可以选择更强大的村民，防御力更高的建筑，当然，魔兽也会更加的强大。同时，魔兽还会掉落各种燃烧弹，回复药剂，可以给受伤的村民使用。与其他的防塔不同，该作的特色是塔和攻击者的分开，并且可以随时调整村民的位置，来应对不同方向的攻来的魔兽。个人不太喜欢这种油彩渲染的感觉。刚开始玩的话会搞不清楚那些是路，哪些是可以搭防塔的地方。游戏元素非常多样。可以使用道具，设定不同的战士，建造不同的防与塔对兵种也有不同的加成效果。画面的关系，上手可能会有点晕。有新手说明。简单的操作手法指导，经常糊里糊涂的过了关。虽然不能加速。但魔兽进攻的速度适中，打多了不会觉得无聊，战斗中需要点击捡取钱币道具等，不用布置好防塔就光看了。



魔晶守护 Treasure Defense HD

容量 14.3 MB 平台 iOS 3.0 或更高版本
类别 经典塔防 评分 ★★★ 3分

Treasure Defense 也算是一款中规中矩的塔防游戏。讲述了一群魔兽前来抢夺水晶的故事。游戏一共15关，2种难度。如果想要拿到满星可不是那么容易的。该游戏虽然初始一开始只有3种防塔，防塔通过杀死怪物可以获得经验，足够的经验可以让防御塔升到下一个等级，最终将有6种终极形态的防御塔。该游戏的特色在于，并不是有钱就可以升级防御塔的，而是需要防御塔有一定的伤害输出还获得必要的升级经验。同时每局开始，还可以选用3个技能，当魔法量到达必要时候，可以放各种攻击或者防御魔法，来应对你防塔布局上的漏洞或者突然降临的大批魔兽。不同的防御塔布置，将决定最终的攻击形态，并不是每个防御塔都有机会升级到最终状态的。不同的技能组合和防塔搭配，也可以有多种的防御方式，值得一玩再玩。虽然游戏不能加速。但技能的使用，足以使整个战斗过程忙得不亦乐乎，更没有什么时间加速休息啦。





Baseball Superstars 2012

超级棒球明星2012

一款细致到骨子里的棒球游戏



容量 50.6 MB　类别 卡通棒球游戏

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

★★★★☆ 4.5分

免费

EQUIPMENT：购买装备的地方，里面有帽子（CAP）、手套（GLOVES）、手镯（BAND）和鞋子（SHOES）四个部位。这四个部位的装备除了能改变人物的外型以外，还有提升人物的属性和特殊效果。



COSTUME：购买造型的地方，里面包括发放技能的效果（SKIN）、发型（HAIR）和发色（DYEING）。这三个部位的装备除了能改变人物的外型以外，还有提升人物的属性和特殊效果。发型因为戴着帽子的缘故效果不大。



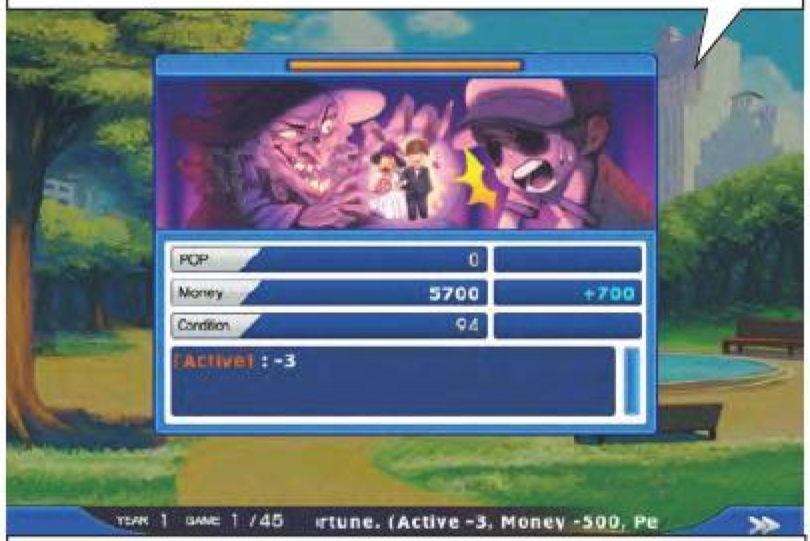
SUB ITEM：一些附加的效果，通过比赛和训练的增加可以提升额外的技能属性。



G POINT ITEM：G分是游戏里的一种内付形式，在这一项里可以通过G分来购买一些逆天的道具来增加属性的最大值。



TARLO：通过消耗行动力和金币来换取一次塔罗牌算命，就和大富翁里的机会卡有好运也有坏运，全靠个人人品决定。



PART TIME：兼职时间，通过消耗行动力和健康值来赚外快。



CHALLENGE：通过消耗行动力和金币挑战超级选手来获得奖金。





RECORD：这里记载着你比赛的各种数据记录，几胜几负，多少次全垒打等

RANKING：这里记载着你的球队现在的排名

QUIZ：这里是关于棒球的一系列考试，回答对了问题可以获得G分，但会损失行动力



RECOVER：通过消耗行动力和金币来恢复你的体力值。

CURE DISEASE：通过消耗行动力和金币来治疗你的疾病，当然治疗的成功率为60%。

TREAT INJURY：通过消耗行动力和金币来养伤，当然治疗的成功率为80%。

VOLUNTARY：通过消耗行动力、体力和金币来做一些志愿者的工作来提升知名度。



REST：通过消耗行动力来恢复体力值，相比医院恢复的少很多，但不用花钱

INFO：人物信息栏，这里记录了角色所有的信息，包括属性、装备和特殊技能等，很详尽

ENTRY：这里是你队友的所有信息

EDIT S.PITCH：在这里可以编辑你的弧线球和直球的运行轨迹，制定几个方案在比赛中可以根据情况进行选择

SKILL：这里的技能相当于魔兽里的天赋，通过SP来购买，技能可以学习可以装备来提升人物自身的属性

NICKNAME：每当你的属性达到一定程度时，就可以来着领取一个江湖上的绰号



YARD：训练场，消耗行动力通过各种训练来提升自己的属性

关于投球的规定

投手可以采用正面投球和侧身投球两种姿势。投球前均须用脚踏触投手板。正面投球只许向击球员投出。投球动作开始后，动作必须连续，不得中断。侧身投球可以向有跑垒员的垒位传牵制球，但投球动作开始后，只许投向击球员。投球前必须保持静止持球在身前的姿势至少1秒钟。违反投球规则的投球叫"不合法投球"，判投手一个"坏球"；垒上有跑垒员时，叫"投手犯规"，跑垒员得安全进1个垒。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



高尔夫纸牌新手攻略

用纸牌接龙的方式打高尔夫

容量 250 MB

类别 卡牌+高尔夫游戏

免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

Big Fish Games的高尔夫纸牌游戏续篇，制作前所未有之盛大精良，堪称最激动人心并引人入胜的纸牌游戏之一。游戏接龙包括了愈350个精工打造的高尔夫球洞、4款迷你游戏、32个奖项、一间高尔夫商店、高尔夫解说员、障碍牌，以及一只让人肺都要气炸的地鼠。



道具解析

接上面的游戏道具，游戏里的道具可以在游戏过程中随机获得，也可以通过金币购买。这里有8种铁杆，每一种都是500金币，杆上所标注的数字表示，一旦你使用了这根杆子，你现有的牌面会变成这根杆上所标的数字。由于价格昂贵，一般在以下两种情况下使用：

1、连击续航：例如你在多次连击后发现以现有的牌面无法在连击下去，但你又不想放弃拿1000金币的机会，这个时候可以使用相应数字的铁杆来续航。

2、过关续航：每个场地要过关都有任务规定，例如低于标准杆一杆或以上才能过关等，这时候牌堆里的牌即将用完，但你还是没有达到标准杆，这时候用相应数字的铁杆来过关。





地图解析

游戏里有很多张地图，每张地图都有不同的要求和任务，进入地图后也有不同的牌型和谜题。碰到如图所示的冰封局，就必须把两边8张牌解封才能开启中间的枷锁。

小游戏解析

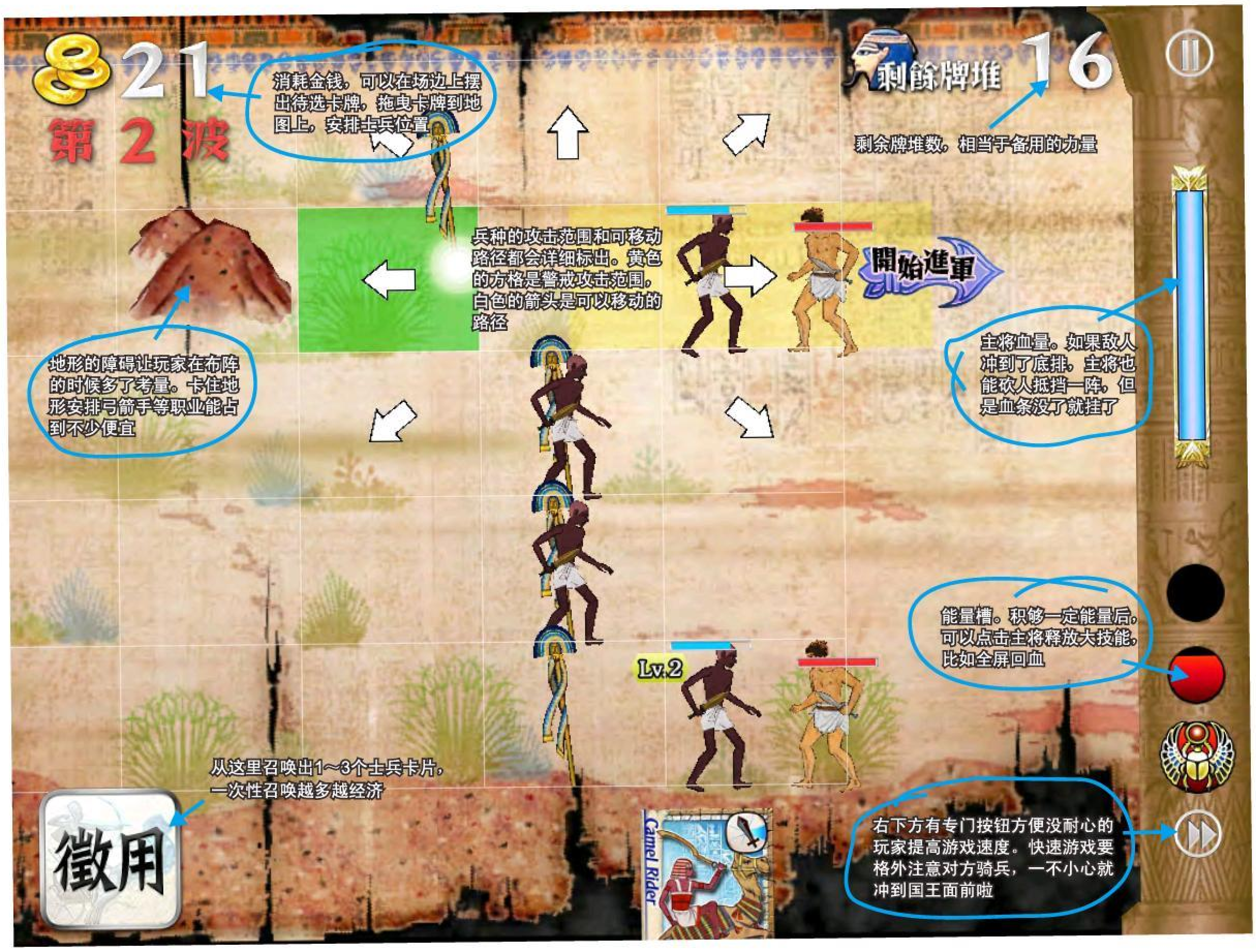
在游戏过程中会出现一张地鼠的牌，也代表着小游戏时间到，随机抽取一种小游戏来为你的大游戏增添乐趣，当然你还可以在高尔夫商店购买各种道具来为你的高尔夫之旅添砖加瓦。







小编验货：非常值得推荐的一款游戏，但是卡牌的魅力就已经让你爱不释手，更何况其中还有更多其他的乐趣。



↗游戏的战斗在一副横向的地图上进行，看起来就好像是历史悠久的屏风绘古画。东方的美术技法与西方的人物内容结合在一起，迸发出一种妖孽的视觉效果

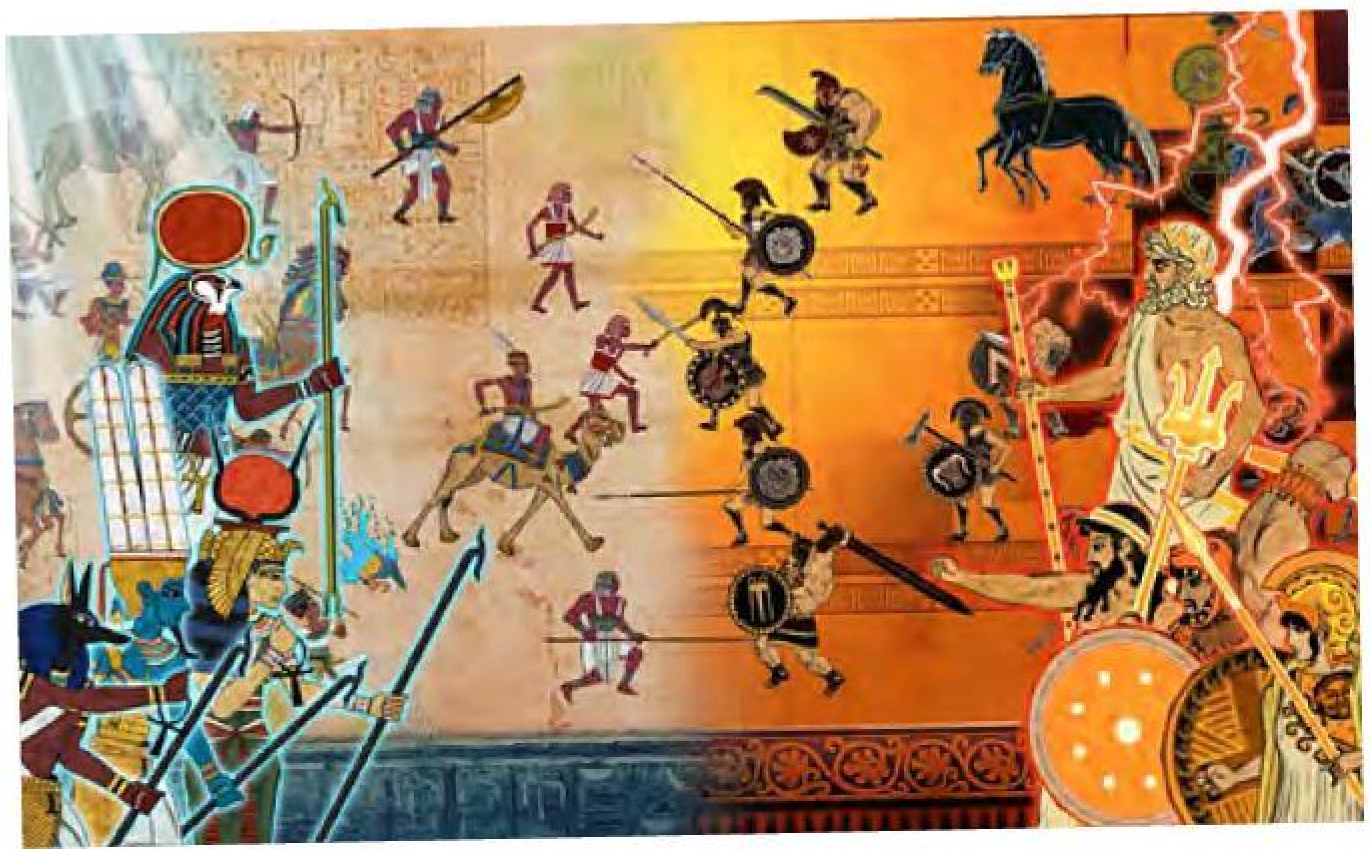
ALEXANDRIA BLOOD SHOW
亚历山大大战绘卷 日本美图游戏

容量 228 MB ▶类别 TCG卡牌+即时策略

价格：免费体验+收费包

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

世嘉早前推出了一款游戏《源平大战绘卷》，虽说销售一般，但玩家口碑还不错。这次它家顺势又出了一部姐妹篇《亚历山大大战绘卷》。之前《源平》的背景是日本的传统历史，而《亚历山大》将游戏的背景转移到了西方文明的发源时期。两款游戏都采用日本画的绘图风格，整体效果令人惊艳，游戏性上也较有深度，是卡牌式策略游戏中不可多得的精品。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



每一波进攻开始后，对方的士兵就沿着画卷，从右边慢慢走来。玩家拖动手中的卡片，将其放置于适合的地形内，抵御对方士兵待入侵。游戏粗看像是一个“植物大战僵尸”的翻版，但在实际操作上，会有更多即时策略的要素。



游戏角色的动作有点像皮影画，战斗全局就是幅会动的古画



完成挑战后，就能获得卡牌奖励，解锁更多高级兵种和高级技能。战斗的花样就更加多样了。



往兵种上叠加同类卡片可以升级该单位，同时还能恢复生命。这是节约治疗能力的小窍门。升到顶级之后，再叠加卡片就只能恢复生命。

每一关游戏中可以带上场的卡牌是有限的，如果只是简单地在各条线上堆砌士兵没有未来，想胜必须指挥战场上的有生力量顺势走位，补上漏洞。战斗的可操作性很强，非常考验玩家随机应变的能力。

免费版只开放了第一和第二关，升级完整版后可以获得所有游戏内容。另外还会有分级别的随机卡片包，集换卡牌的爱好者一定会非常熟悉这种玩法。游戏还有线上对战和近距蓝牙联机等模式，和好G友共战肯定是最有劲了。



游戏的基础是兵种卡牌，每个兵种有自己的特点，步兵会被弓箭手克制，骑兵能压制弓箭手但有走位局限，还有特殊的治疗职业可以为周围的友军恢复生命。有了这些特殊能力的差异，游戏就能驱使玩家收集更多的兵种卡片。全套精美的卡片是收集控的福音。



单人战役的一大关有10波小怪物，发展路线暗示文明之间的碰撞。每一块地图有5个级别的难度挑战，当然还有适合高玩的无尽的生存模式。





出征之前，从牌堆中选择牌组，能携带的总点数有上限，请算好兵种搭配。

Mass Effect Infiltrator
质量效应：渗透者
完美的平台移植

容量 630 MB ▶类别 第三人称射击
价格：45元＋插件包另算
平台 iOS 3.0以上，后续有Android

这款游戏是伴随着《质量效应3》同一时期推出的移动版。剧情讲，玩家端枪去帮助那些被囚禁的人进行越狱，同时收集赛博鲁斯的犯罪证据。它不再是一个RPG游戏，而是一款射击游戏。EA在制作中砸了大笔资源，立志打造出一款旗舰级产品。它由曾负责《死亡空间》IOS版本的制作团队：铁猴工作室（IronMonkey Studios）操刀，品质上绝对有保证。游戏天生自带中文版，还可以和PC版本互动，可玩性非常高。



游戏的画面非常“质量效应”。无论是人物的近景还是环境的远景，都极其精美。硬科幻的未来战场给人感觉相当震撼。人物模型动作逼真细致，各种打击特效、武器特效等也很到位。



射击模式下，搓动右半边屏幕微调准星。瞄准敌人盔甲的不同部位，会有截然不同的效果，爆头后还会有酷酷的慢镜头定格。





战斗过后，会有专门的评价系统来判断玩家的水准。提高过关速度，增加连击风格都能获得更高的好评。



高端的战斗也会为玩家带来金币奖励。玩家可以用这些金币升级自己的武器和异能。当然人民币战士在这类游戏中一样是最高的。

游戏专门为移动设备优化过操作方式。左半边屏幕滑动控制角色移动，右半边屏幕滑动控制视野。虽然不能和电脑的鼠标键盘比，但熟悉之后也能流畅操控。多数的战斗中，都会有像模像样的掩体出现在战场上。玩家可以躲在掩体后进入射击模式。射击模式下，先要点中敌人，才能开火。如果敌人躲在掩体后面，或者离开太远，都不能被做掉。

整体的游戏体验和电脑版的《质量效应》有点儿相像。游戏中近身格斗，异能利用，子弹分配等等概念全都是遗传于质量效应系列，甚至连剧情也有关联。差别在于移动版没有队友，RPG的元素也简化成了直接的善恶选择和技能武器成长。考虑到移动终端玩家的游戏习惯，本作中刻意避免了那种漫长的史诗级别战斗，而是把流程细分成小段，让玩家可以利用零碎的休闲时间，好好玩一把。

合金装备 VR Mission 间谍基本手册



容量 19.2 MB

类别 潜行游戏

价格：18元

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

VR Mission是一款Q版潜入类游戏，作为一个资深潜入专家，你需要做的就是潜入敌营、隐藏自己、完成任务然后悄悄的离开。



法则一：背后一刀



在潜行的过程中，巡逻的士兵都会有一个扇形的视野，一旦你暴露在这个视野当中，马上就会发出警报，所有士兵都会通缉你。因此必须等巡逻的士兵背对着你的时候在上去对他动刀子。

法则二：别踩“脏东西”



前进过程中注意看地面的构造，如果看到类似下水道之类的盖子时，千万不要盲目的踩上去，否则会发出声响，吸引周围的巡逻。

法则三：躲避监视



监视摄像头是每个潜入游戏还是电影必备的道具，这里是以红圈的形式出现，比起电影里不知道其监视范围的要简单许多，摄像头的巡逻有一定的轨迹，你只要别踩在红圈里哪怕正对着摄像头也没问题。

法则四：切断红外线



游戏中的红外线是比较头痛的，如果被士兵发现还能强杀过关，但是一旦被红外线射到直接宣布游戏结束。碰到一些关卡，你能想象经历了重重阻碍胜利就在眼前的时候，出现了一堆红外线，虚拟方向盘的操作又会间歇性失灵，结果……游戏重新开始。对付红外线的方法就是推动箱子遮住红外线。

法则五：开门要机关



在游戏里很多门都不是自动门，需要解开机关才能打开。这有些类似推箱子游戏，把一个个箱子推到对应的点上，所有点都被重力所控制时，门自然打开。

小编验货 虽然整个画面看上去比较粗糙和单调，但游戏的操作还是技巧感十足。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Dice Soccer 骰子足球



容量 51.2 MB 类别 足球卡牌游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）



用掷骰子来决定行动



众多的卡片组合

玩什么

游戏中我们要扮演一个前途无限的足球队教练，然后选择正确的足球队员参加挑战。你通过摇骰子来确定球队的下一步行动（带球前进还是被拦截）。

怎么玩

1、球员：每个球员都有自己的卡片，下面是会掷出的数字还有技能。球员的卡片都需要购买。

2、比赛：除了面对守门员是1v1，其他都是以3v3的形式出现，通过骰子和技能加成，看谁总的数字高，谁就将拥有发球权、前进一步和进球的机会。

好玩吗

80种不同的守门员，后卫，中场，前锋；55个不同的对手阵容，超过3个赛季，75场激烈的比赛，10个联赛和锦标赛，这些个数字应该能说明些什么。

Raid Leader 突袭指挥



容量 72.4 MB 类别 类魔兽副本游戏

价格：￥6.0

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）



BOSS的技能要学会躲避



操作很简单，画线来做指令

玩什么

整个游戏就是魔兽副本的缩影，三个职业涵盖了魔兽25人大副本的坦克、加血和DPS的三种职能；BOSS的各种技能让玩家学会如何移动跑位。

怎么玩

1、手指直线滑动控制人物移动，画线指向确定每个职业的任务，例如战士指向BOSS，表示对BOSS进行攻击；牧师指向同伴，表示要为同伴治疗。

2、屏幕最下面每个职业都有两个技能，技能可以通过任务所得到的金币去购买升级。

3、屏幕右上方是BOSS的技能，冷却时间一到玩家就要做出相应对策。

好玩吗

可以建议针对魔兽每个BOSS做一个关卡，BOSS技能相似，以后Riad前都先玩一会这游戏，RL就再也不会头痛碰到小白了。

TimeGarden 时光花园



容量 45.8 MB 类别 六边形消除游戏

价格：￥6.0

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）



同颜色的花才能消除



左下角的工具会帮你许多

玩什么

进入神秘的时间花园进行冒险，通过消除盛开的花朵，收集时之金币，挑战时之怪兽。

怎么玩

、花朵成长设定：种子阶段/开花阶段/凋谢阶段，注意开花阶段的花朵才计算达成目标，获得的金钱也是最多的。

2、双击某一朵花可以让它快速成长。

3、4种辅助道具：快速消除/立刻盛开/区域整理/变成同类

Running Fred 狂奔弗雷德

容量 41.1 MB 类别 足球卡牌游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）


奔跑的时候可别忘了捡硬币


这些陷阱会让你死得很难看

玩什么

搞笑而又刺激的3D跑酷类游戏，玩家要在第一人称视角操控这个熊孩子来躲避各种障碍物，死相极其惨烈。

怎么玩

游戏的操作也很简单，使用重力感应来控制左右的方向，点击屏幕来跳跃。一开始游戏速度比较慢，机关陷阱也比较少玩家能够比较轻松的过关。到了游戏后期我们的Fred就变成小超人了，2段跳、飞檐走壁、空中冲刺这些技能都是游戏后期必备的技能，玩家需要使用游戏中收集的金币来解锁这些特殊技能。

好玩吗

爽快感的体检当然就是死亡的方式，各种极其血腥暴力的死亡方式都让你死了也觉得很爽，甚至有些期待他死亡的那一刻。

FANTASYxRUNNERS 幻想奔跑者

容量 98.4 MB 类别 跑酷游戏

价格：￥6.0

平台 iPhone iPad（iOS 3.1.3以上）

玩什么

以最终幻想系列为主题的跑酷游戏，不过游戏可不是官方出品的。不停的跑、跳，并且削弱敌人。游戏共有八个职业的人物可以选择，开始只能用第一个战士，后续的需要利用游戏中收集的红宝石或者内购iap来解锁。



每个职业都有不同的技能



游戏的乐趣就是在不断解锁人物

怎么玩

左跳跃并且支持二次跳跃，右攻击，所有的敌人都一击致命包括Boss。本作真正的乐趣从解锁人物开始了，不同的职业有不同的攻击特效，并且一旦解锁了你队伍里面增加一个人物一起跑，但是队伍的上限是四个人，在你撞到敌人的时候会减少一个队员，这类似增加了三条额外生命。

FatalFight 双截龙+街霸？

容量 41.1 MB 类别 横版动作游戏

价格：￥18.0

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）


像是肌肉版的双截龙



能量槽满可以发大招

玩什么

世界的末日，暴力支配了世界，在荒废的街道，一个男人出现了，为了被夺取生命的恋人玛丽亚，男人开始了复仇。

怎么玩

游戏虽然只有3个功能键：必杀、攻击和跳跃，但依靠方向键和其他键位的配合能使出更多的招数，这种类似“街霸”的指令必杀技概念是这款游戏的最大亮点。

好玩吗

如果说出了HD倒是可以考虑入货，这款游戏角色和背景环境所形成的大小比例有些失调，人物过于庞大，在手机这种小屏幕下很难达到横版过关应有的爽快。

神兵利器

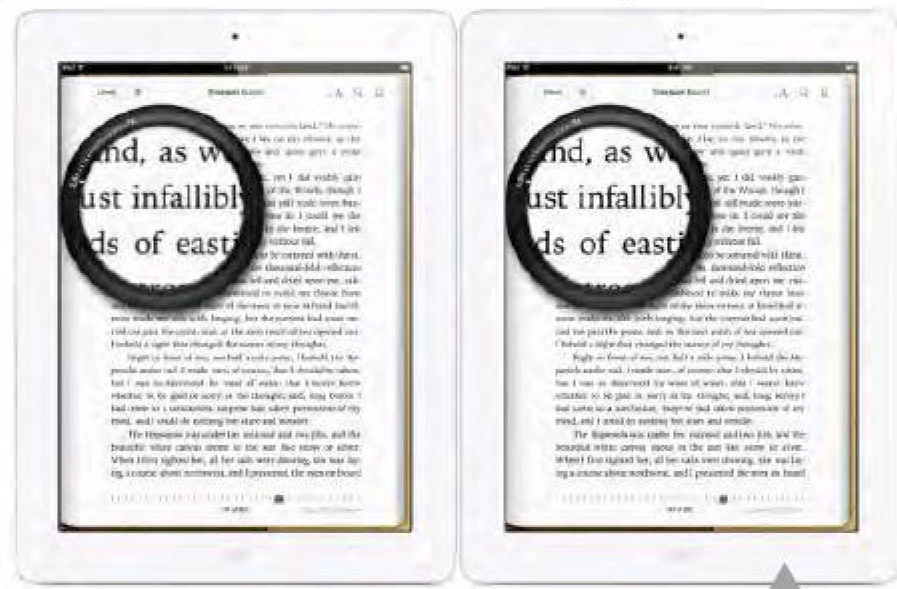


2012年3月份，苹果在美国旧金山芳草地艺术中心落地新一代iPad——The new iPad。这部“新”机器在外观上和iPad 2很相似。苹果改了散热孔和外置扬声器的位置，增加厚度从8.8毫米到9.3毫米。这点细节的变化表面上是淘汰原版的iPad 2保护套，实际上是为了让喜欢装的同学能够从外观上与老土的旧iPad拉开档次。在类似的表皮下，新iPad改装了高分辨率的屏幕，加强版摄像头，升级版芯片。如果再考虑到它把电池的容量也增加了将近一倍，基本上可以断言，这是一只升级版苹果，革新不大，但已经够牛。

屏幕

新的iPad采用Retina Display视网膜显示屏，分辨率达到了2048×1536.这样的分辨率之前只有27寸30寸的大型显示屏能达到，一般电脑使用的显示器都只有1920×1080，已经可以算是1080p的高清显示了。所以你可以想象，把那么多像素塞在一个9.7寸的平板电脑里可以达到多么细腻的表现力。除了像素之外，屏幕的色彩也是锐利和精细的，可视角度也继承了IPS屏的那种可以大角度斜看的特点。

这样的显示界面说白了就是支持高清游戏的开发和普及。当初iPad 1刚刚发布之后，就有许多开发商针对新平台专门设计了很多游戏。唯一让人担心的是大体积的高清游戏和iPad有限的容量之间的冲突。PC游戏上一款大作动辄就要十几GB，一个iPad都放不下。如果解决了这个问题，相信未来一定会有很多高清游戏出现在平板电脑上的。



原先的iPad 2像素密度之有132ppi。新款屏幕的像素密度(PPI）达到了264.接近iPhone4的水平。在平板电脑里可以算超一流。图标、文字、视频、游戏，都能在高清的标准下细腻展现



这次也有两款App游戏随着新iPad首发。它们的游戏表现让人满意。苹果的亲密合作伙伴EpicGames发行了《无尽之剑：地牢（Infinity Blade：Dungeons）》。这款游戏是一部魔法与剑风格的动作RPG作品。使用移动版的虚幻引擎打造。游戏支持高清互动，动态渲染等视觉特效。高清圆润的画面已经很难分辨是游戏图像还是CG动画。另一款配合首发的游戏：SkyGamblers是飞行模拟游戏。专门为新iPad优化设计，可以完全展现出新苹果的性能。从飞机的材质细节和环境的动态特效等方面看，平板电脑上的这款游戏画面已经达到了家用主机的级别。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

相机



众所周知，iPad 2的相机基本就是一个烂货。特别是在9.7寸屏幕上放大了看它拍的照片，完全就是点点点。新 iPad 分辨率更高，如果还用原来的相机基本就是满屏马赛克了。

新iPad的摄像头采用了iSight技术，和iPhone 4S一样，但是像素减少为500万。这个新相机搭载五片镜头组，拥有F2.4大光圈，加入自动对焦、曝光调节、防抖和面部识别功能。这样的配置已经可以足够拍摄日常的照片，1080p的高清视频。另外它的前置摄像头也提升到了300万像素。这种半高不低的配置，爱自拍的朋友应该是非常满意的。





iPad的摄像功能定位一直就比较尴尬。不像手机可以用来随手拍，人们似乎没有习惯端着平板电脑照片。倒是有不少用户会用iPad的视频通话功能。



芯片

虽然目前市场上已经有不少四核心的安卓系统平板电脑。但新一代iPad依旧使用双核心处理器，外加四核心的显示芯片（用来对付它那高清像素显示屏）。苹果给新芯片命名为A5X，而非大家之前猜测的A6芯片。小编猜测设计师是考虑到整体机器的变化主要是在显示器上，只需要强化显示芯片就足以应付。更多的核心也意味着更大的功耗，双CPU四GPU可能是目前这个阶段性能功耗比最佳的选择。说实话买家们不需要纠结于芯片的数量上，iOS系统的资源优化从来就是强项，一样的硬件配置，苹果的东西就是能运行得很溜。这就是苹果牛的地方。光看数字对比没什么实际意义。



新的A5X芯片用来应付目前App商店里的所有应用都不成问题

其他跟新



Voice Dictation 语音输入也是其中一个新功能。支持英、法、德、日等语种。大家把她理解成只能听写不能说的弱化版天然呆 Siri 就是了。



电池储量变大，42.5Whr。性能增强的同时保证与iPad2相似的续航待机时间。



增加4G LTE网络支持，下载速度稳超过15MB+。4G网络这个东西在我国还比较远。大家看过就可以无视了。

封神排行

4月APP游戏排行榜



1 太平洋轰炸机防御战
作为《iBomber Defense》的续作，游戏传承了精致细腻的画面、多样的策略特色等特点。



2 超级棒球明星2012
细致到骨子里的棒球游戏



3 亚历山大大战绘卷
两款游戏都采用日本画的绘图风格，整体效果令人惊艳



4 合金装备
一款Q版潜入类游戏，作为一个资深潜入专家，你需要做的就是潜入敌营



5 质量效应：渗透者
EA在制作中砸了大笔资源，立志打造出一款旗舰级产品



6 鳄鱼爱洗澡
具有挑战性的、基于物理原理的解谜游戏



7 美图秀秀
为中国人量身定做图片裁剪、旋转、锐化等基本操作



8 极品飞车15
目标不是更多赛车，而是所谓的“车手大战”



9 FatalFight
为了被夺取生命的恋人玛丽亚，男人开始了复仇



10 把羊群赶出去
玩起来像是一个台球游戏，牧羊犬是母球，羊群是目标球，羊圈是球洞





微评论

iPad3 未出手已惊城

iPad3已经火爆销售中，按照苹果惯用的手法，随着新产品的发布，各级经销商便会让上一级的产品慢慢开始降价，饥饿营销政策下苹果甚至会推出老机型的低容量、低价格版本。尽管这一系列变动都在意料之中，但依然让各方相关人士人心惶惶、蠢蠢欲动。苹果用户要动，考虑着是否处理掉手中的老机型去迎接新机型；各级经销商会动，如何刺激iPad3的销售，又如何让iPad2怎样的降幅手段使得利润损失最小化；平板竞争对手要动，虽然现如今平板电脑市场已经到了一定水平，iPad3的发布不会像iPad面世那样带给消费者那么大的震撼，但毕竟这是苹果产品，能与其相抗衡的厂商都在静观其变。

WIN8 微软是否能吹响苹果谷歌反击战的号角

在移动世界大会上，微软重点性的在平板电脑和超薄笔记本中展示了win8系统。作为微软首款支持ARM处理器的操作系统，win8将可以被应用在平板电脑、手机等多种移动设备中。吹响苹果谷歌反击战的号角这才是微软最大的憧憬。苹果产品现在正向着台式电脑、平板电脑、笔记本和智能手机等各个终端上的通用做着努力，只碍于用户基数特别是台式电脑方面无法和微软相抗衡，一旦让其打通任督二脉，只怕到时微软连自己最大的优势也会被苹果霸占，于是win8是微软的孤注一掷，也是打响翻身仗的最后筹码。

“流量” 运营商心里永远的痛

自从智能手机风靡全球，各式各样的APP软件已经层出不穷，其中带来最大影响的服务就是语音通话和短信。铺天盖地的免费wifi让原本的“话费”和“短信费”用流量来计算，这使得全球的运营商都面临着自身产业生态链受到重大冲击的问题。例如iPhone4的Facetime（流量视频通话）和iOS5后的iMessage（流量短信服务），还有各大平台自行推出诸如QQ、微信、米聊等各种流量通话软件，这势必减少用户对运营商语音和短信服务的依赖。

商标终审让iPad3在中国销售前途未卜

广东高级人民法院还没有对iPad商标在中国内地归属权作出二审判决，台湾富邦产物保险股份公司针对深圳唯冠提起的破产清算申请，再次让案件走向出现多重变化，结果更加扑朔迷离。此次庭审结果直接影响ipad在华命运，不过并没有影响ipad3在美国的如期发布，3月7日的新品发布会卖点十足，国内苹果产品虽然一般比美国最少晚三个月上市，ipad3是否能顺利进入内地市场也将有赖于广东高院的判决结果。如果苹果胜诉，则无需向深圳唯冠提供赔偿。但如果苹果败诉的话，他们过去使用ipad商标就属于侵权行为，需要向深圳唯冠提供赔偿而将来继续使用，也必须与深圳唯冠达成购买协议，否则就只能更改ipad名字在大陆进行销售。

固件升级

图解iOS5.1六大新功能

苹果公司在新一代iPad的发布会上公布了iOS5.1系统，并随之开放更新了iPhone、iPad和iPod的iOS 5.1版本操作系统，iOS设备用户已经可以进行iOS5.1系统的升级。

1 Siri新增日语支持



从发布会上苹果CEO库克的发言来看，Siri对日语的支持目前还没有正式融合到新版的iOS5.1中，需要在数周之内实现。而实际上Siri的这项更新对于并不通晓日语的大多数国内用户来说意义并不大。而此前很多人猜测的中文版Siri依然没有出现，根据苹果此前透露的消息来看，2012年底之前中文版Siri才会到来，所以中国消费者还需要耐心等待。

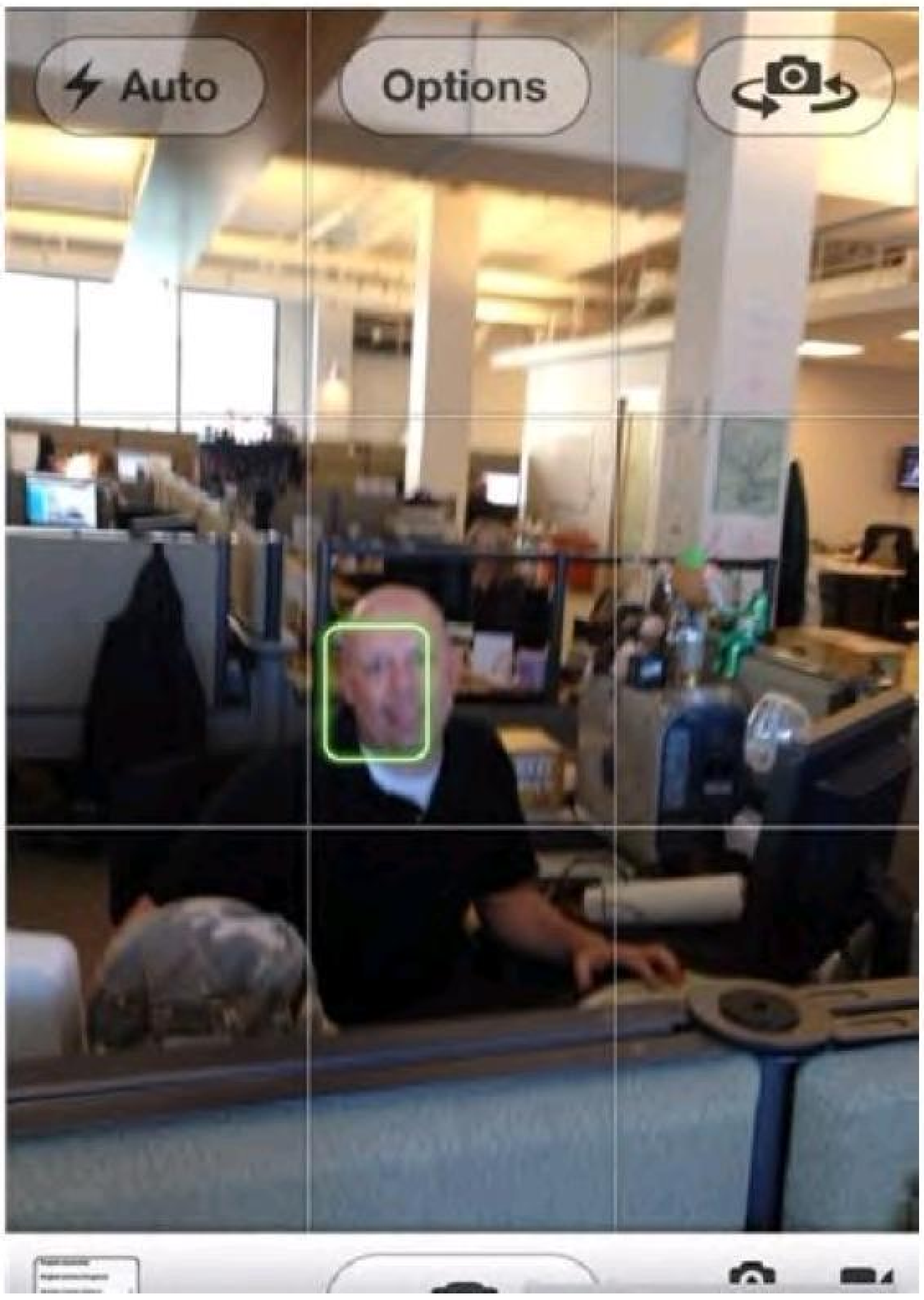
2 相机快捷键

锁屏界面的变化主要是为了用户可以更快捷的使用手机拍照，此前用户若想用iPhone在锁屏界面拍照的话需要双击Home以便快速调出拍照快捷按钮，而在iOS5.1系统中相机的拍照快捷键将始终出现在锁屏界面上，在锁定屏幕中，不是按下相机图标就可进入相机应用，而是向屏幕上方滑动，才能激活相机应用。



3 人脸检测

“相机”面孔检测功能现可突出显示所有检测到的面孔。



4 iPad相机

在iPad的相机中，快门控制键从菜单底部的菜单栏移到到了取景器右边。



5 播放控制

在视频播放时，iPad用户可以进行速度控制，以最快30秒的速度播出。



6 让iPhone4S增加4G功能

AT&T的iPhone 4S用户可以在设置中看到一条新的“4G”图标，它可让手机连接到HSDPA网络，是否真的相当于4G？是另外一个问题。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



聖痕幻想 El Dorado 超Q的日系动漫风格大作

游戏类型 战争策略
游戏运营 HaGame
游戏地址 onee.hagame.net

由弘煜科技开发，目前在HaGame平台上运营的《圣痕幻想》可以说是一款充满日系幻想风格的作品。该作以“天上王权之印”在暗黑战争中一分为五化成圣痕为故事开端，为玩家带来了人族、圣族、兽族、夜族、妖族共存的幻想大陆。

亲手打造自己的黄金乡

基于Flash制作的《圣痕幻想》，几乎没有什么硬件要求，运行该作仅仅需要安装IE8.0以上（FireFox3.0以上版本也可以）和Flash Player 10以上版本的软件。

当相关软件安装就绪，初次进入游戏的玩家就将面临打造家园的长期任务了。《圣痕幻想》为玩家制定的新手引导将带你认识自己的主城，了解不同建筑对城市的作用。不过在那以前，玩家首先要进行势力和军师的选择。

势力

玩家可以选择将领地建造在以下几个势力中，包括：气候温暖的圣族领地、矿藏丰富的兽族领地、深渊谷底的夜族领地和为迷雾所环绕的妖族领地。

圣族





拥有丰富的自然资源与四季如春的天赐气候，不论是魔法或科技与经济皆有着非凡的表现，是个不论各方面皆稳定成长的卓越国家。

兽族





尽管这里的生活环境相当恶劣，兽人们依然守着祖先的教诲，继续等待元素精灵归来。





夜族

白昼如夜，没有任何一丝光能够照进这个幽暗深渊，这里是只属于夜族的国度—无光之地。





妖族

在瘴气弥漫的禁忌树海里，妖族利用抵御瘴气的魔法障壁，建立了都市—月牙之里。

军师

游戏中的军师有点类似于商战类游戏的“秘书”，军师的辅助功能包括收发信件、进行战斗报告的纪录以及各类排行榜查询。值得一提的是，这款游戏的军师并不是毫无情感的机器人。可供玩家选择的四位军师都有各自的特点和性格，他们会因为玩家等级、声望、城市人口与讨伐值的变化而改变台词。

军师只有一次选取机会。



杰洛德

总是带着温和的笑容，喜欢穿着轻便的服装，讨厌繁文缛节与墨守成规。因受人欢迎而常常被拱去酒吧，但酒量奇差无比。



塞万提斯

有着锐利的眼神，对任何事都抱持怀疑，因为人正直而受到众人的尊敬。唯一的缺点就是平衡感不太好，在黑暗的地方行走特别容易跌倒。



希莉雅

总是将头发绑在右侧并系上黑色缎带，因为她相信这么做可以交到好朋友。特别怕鬼，也很迷信小偏方。喜欢吃甜食并且很在意自己的身高，拥有轻微怪力。



洁西卡

她会主动关心、照顾身边的人，非常体贴，只是洁西卡虽然成熟稳重，偶尔也会做出令人惊讶的举动。另外，千万不能让洁西卡管账，她的数学不行，尤其是百位数以上的计算。

城市建筑

《圣痕幻想》的城市建筑包括只能建在城外的资源建筑和不限建造地点的房屋及各类功能建筑。



根据所选择的军师不同，在进行游戏的过程中，可以看到各种不同的对话，例如在生日、特殊节庆时，系统会根据平日玩家与军师的好感度对话互动，而触发意想不到的特殊事件。然后，还有几率获得额外的礼物！



城镇建筑场景

农舍、水井、伐木场、采矿场分别对应粮食、清水、木材、矿石这四种资源。这四类建筑可以重复建造，以此提高城市的资源产量。

房屋可以提高人口上限，仓库可以提高资源上限，这两种建筑同样可以重复建造，并且不限于建设在城内或城外。

若人口上限超过限制，将无法建造与升级除房屋以外的建筑物。

除了上面提到的六种建筑外，《圣痕幻想》的建筑还包括征兵所、市场、集结点、锻冶屋、研究所与训练所。但同之前介绍的六类建筑有所不同的是，这些建筑只能建造一栋。

征兵所

用以征召普通士兵，根据征召的士兵类型与数量会消耗不等量的粮食、清水、木材与矿物。

市场

此处可以用一定比率兑换资源，将过剩的资源兑换为城市目前亏缺的资源。

集结点

提高部队行军时的移动速度，可随着建筑物升级而提升速度。

锻冶屋 用以强化各阶士兵的属性。

研究所 用以研究上位士兵与特级士兵。

训练所

可以将普通士兵训练成上位士兵、或将上位士兵训练成特级士兵。

佣兵养成举足轻重

城市建设只是基本功，征战才是《圣痕幻想》的主旋律！在游戏中，佣兵被定义为率领士兵决战千里的将领类人才，战争胜败的关键往往与训练的佣兵素质有关，有过人的佣兵势必是赢得胜利的首要条件。为此，佣兵便是游戏中的又一重要玩法了！

《圣痕幻想》的佣兵系统功能由五类组成：

佣兵信息：可以浏览目前所拥有的佣兵的各项信息。
部队状况：野外派兵与佣兵冒险时，可在此处查询部队的前进状况。
佣兵管理：可通过此列表清楚查阅所有佣兵的基本数值。
佣兵强化：有四种强化功能可以挑选。
兵力一览：显示目前各兵种的士兵数量与征兵状况（包括：剑兵、骑兵、枪兵、弓兵、法师）

游戏中的佣兵可以透过各种招募方式取得，玩家可以派遣佣兵进行战斗、冒险或参与军团战！



每位佣兵除了拥有不同特色的抢眼外型以外，在攻击力、防御力及支配能力上也各有不同。 由于佣兵各自擅长统领不同的兵种，妥善的分配佣兵与兵力才会发挥事半功倍的成效。另外，每一位佣兵皆可搭载4种技能，这些技能在战斗中触发施放后甚至能左右战斗的成败！





招募佣兵时有机会招募到稀有度高的高级佣兵，S级与A级佣兵，还有特别的佣兵剧情任务！玩家可以通过每日冒险提升佣兵好感度，从而就可以了解这位佣兵的故事。

佣兵管理

在佣兵管理页面中，除了可以查阅所有佣兵的各项基本能力、等级高低等信息以外，还可以进行一些操作。要注意的是，刚招募的佣兵状态呈现是“待机”的状态，需点选成“备战”后，才能使用佣兵进行冒险或执行其他任务。倘若要抛弃某个佣兵，可以透过“解雇”功能来将佣兵解散离开。

佣兵强化

佣兵可以进行各种强化，可以强化的内容包括提升统领兵种的能力数值、增加新的佣兵技能，再强化现有的技能等级等等。

佣兵强化项目

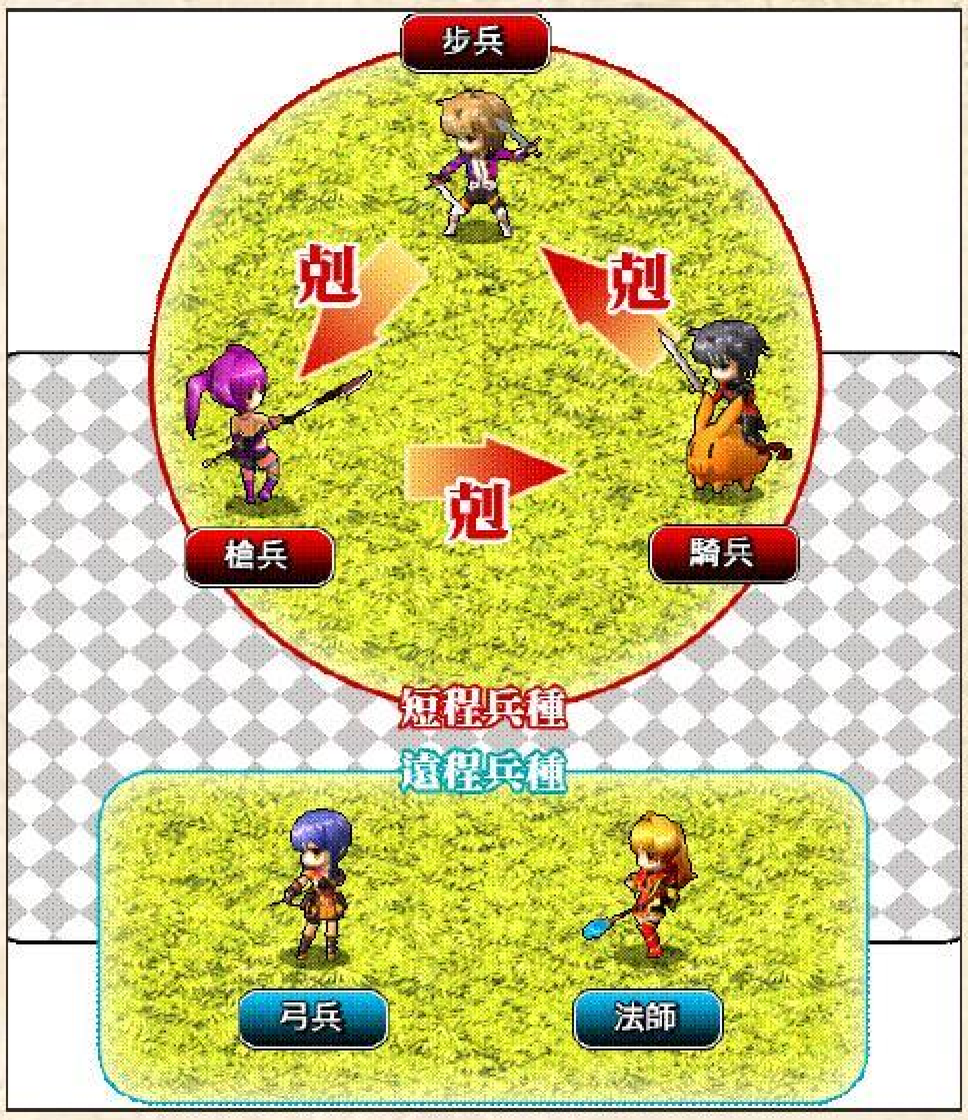
技能强化：佣兵技能升级
技能合成：增加佣兵技能
能力强化：提升佣兵的统率力
技能删除：删除佣兵技能



被合成的佣兵必须是待机中的英雄，而且无论合成成功与否，被强化的佣兵都会消失。

兵种相克是战斗基础

游戏中的兵种可分为近战与远程两类兵种，近战兵种包括：步兵、枪兵和骑兵三类，远程兵种则有弓兵和法师两类。其中，近战兵种还遵循着步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵的克制关系。为此，在战斗前看清敌方阵容再决定出兵的兵种与数量就可以起到事半功倍的效果。



一如前文所提到的，这款游戏中出兵作战是非常重要的玩法，游戏里的许多任务和资源都要通过战斗来完成与获得，而游戏的战斗则有野地战斗与军团战之分。


各种部队一览

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



野地战斗

通过野地战，可以占领或掠夺野外（比如野外的农地）的资源产区。玩家可以选定地图上想要攻占的地点，再决定是攻击还是开拓。



一旦确定开启野地战，就会切入游戏的战斗画面。每次战斗最多可以派出五个小队，依照部队长、小队长等逐一挑选完佣兵后，再分配好合适的部队和兵力便可进行战斗。挑选出战的佣兵时，可参考佣兵的攻击力、防御力与支配力，此外佣兵的疲劳度与HP亦须考虑。如果佣兵的疲劳度太高，战斗结束获得的奖励可能会打折扣，倘若佣兵HP过低，则在出战佣兵上就无法进行选择。



进入战斗地图后，《圣痕幻想》超卡哇伊的棋盘式回合制战斗模式相信会吸引不少玩家的眼球。战斗玩法也和大部分日系战棋游戏相似，玩家可以从画面下方查看到自己与敌方的兵种数量，而点选佣兵后就有“移动、攻击、待机、取消”四个战斗功能可使用。

移动：依据佣兵所领导的兵种不同，所能够移动格数也将有所不同。
攻击：依据兵种的不同，能够攻击的范围也各有差异。
待机：就是跳过该佣兵的动作，等待下一回合进攻。
取消：选择错误时，可以透过取消的方式重新选择，也可以直接点选空白处取消。



进行战斗时，游戏还会出现酷似格斗游戏的横版战斗画面。此时，系统会以动画的方式完成玩家指定的战斗。不过，战斗中要是出现了“骑兵坚守LV1”这类讯息，就表示应战的敌方在使用技能增加自我能力。

军团战

不同于可以随玩家的心情想打就打的野地战，《圣痕幻想》中的军团战只在指定时间开放。在军团战中，代表圣族、兽族、夜族、妖族这四方势力会同时出现在“军团战”的页面中。



军团战中，玩家可以通过“战况”来了解目前各个势力，此消彼长的情况。还可以观察到各个玩家佣兵团长的军团战中的表现，比如讨伐数、排行等等。

正式开始军团战时，玩家可以通过“部队出击”来选择所要攻打的地区了。和野地有等级差别一样，军团战中可攻打的地区也有难度分别，每击破一个据点，就可以进入下一个据点。 在地区的选择上，建议以循序渐进的方式进行，因为它的难易度排列是由简单到最难。



以“平原海盗团”和“绿林海盗”为例，这两个据点的敌人除了佣兵数量有差异外，士兵人数也是差距甚远！建议在攻打前夕，多考虑自身拥有的各种类士兵数，再进行攻打。



梦幻飞仙

长个翅膀不是梦

游戏类型	2D回合制
游戏运营	4399
游戏地址	web.4399.com/mhfx/

修真题材的游戏可以说比比皆是，然而玩家对飞升成仙的热情却丝毫不减，这促使了一款又一款修真游戏出现，就在最近，4399也的修真游戏新作——《梦幻飞仙》终于迎来了全国上线。这款2D回合制游戏无论在画面效果和人物原画设计上都有不俗的表现，封测初期便得到了不少玩家的认可，本期就特别为大家介绍此作。



主线任务中，自称璃儿的少女会时常通过雨璃之戒和玩家对话。



由于和神魔元神共存过久的关系，璃儿不时会出现另一种不同的面孔。

在剧情处理上，《梦幻飞仙》采用了小说式的叙事手段，游戏中不乏诸如《仙剑奇侠传》一类的仙妖之恋和三世情缘，而和灵戒中的璃儿一起探索飞仙的奥秘也让做任务的过程少了些枯燥。

五大特色职业

在职业上，《梦幻飞仙》设定了飞羽、魅影、天师、真武和天尊这五大职业。在角色达到一定级别，完成职业选择后，系统还会根据玩家所作出的选择给予“宿命之馈赠”。



飞羽

职业特点：远程攻击、高伤害、高命中
拥有不错的刷怪群攻技能，然而血少攻击力相对稍逊让这个职业在PK战中很虚。



魅影

职业特点：近战攻击、高暴击、高敏捷
因为存在攻、速和暴击的优势，使这一职业在PK战中无往不利。



天师

职业特点：远程攻击、强群攻、多控制
游戏中的法师兼奶妈，还能驱散BOSS给自己附加的变态BUFF，使其成为副本队伍里不可缺少的一分子。



真武

职业特点：近战攻击、高攻击、高血量
攻高血多且能眩晕，缺点是技能稍显单调。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信